

REGALAMOS BRUTE FORCE
XB MAGAZINE
Revista XBOX independie
Número 15
Julio/Agosto de 2003
5 euros
12 REVIEWS
BRUTE FORCE
MIDNIGHT CLUB II
RTCW: TIDES OF WAR
STAR WARS CLONE WARS
SOLDIER OF FORTUNE 2
DIE HARD VENDETTA
STARSKY & HUTCH
INDYCAR SERIES
EVIL DEAD 2
FUTURAMA
THE HULK
DAKAR 2
FIRST LOOK
HALF-LIFE 2
SÓLO PARA XBOX
XBOX LIVE
MIDTOWN MADNESS 3
EL NUEVO
SPLINTER CELL™
NUEVAS MISIONES
MODO COOPERATIVO
SIGILO EN XBOX LIVE
mkm
PUBLICACIONES
COMPARATIVA
MEJOR JUEGO DE LUCHA
DEAD OR ALIVE 3
TAO FENG
MORTAL KOMBAT V
SOUL CALIBUR II
CAPCOM VS SNK 2 EO
MARVEL VS CAPCOM
00015
8 424094 003570

XBOX

CLASSICS

MUST HAVE GAMES

¿Ya te has acabado el Splinter Cell? ¿Necesitas más emociones que una partida de MechAssault? ¿Quieres añadir a tu colección de juegos Xbox, algún título de los que no pueden faltar? Entonces, a que esperás a comprarte los clásicos de Xbox a un precio realmente interesante.

Dead or Alive 3
"El tercero título de esta mítica saga de lucha ha llegado a la perfección técnica."
-Xbox Magazine

Oddworld: Munch's Oddysee
"Técnicamente, el juego es simplemente asombroso. Toda una lección de buen hacer gráfico, sumado a los diálogos inteligentes y bien traducidos."
- El Correo

Project Gotham Racing
"El juego, espectacular donde los haya, con un equilibrio de luces muy bien hallado y el toque manager que lo hace original, alcanza su perfección en la repetición de las carreras..."
- El Periódico de Cataluña

RalliSport Challenge
"Además de las pruebas de rally tradicionales, la gran virtud de este juego es la inclusión de otro tipo de pruebas, lo que aporta una gran variedad de conjunto."
- SuperJuegos

Amped: Freestyle Snowboarding
"Parece que el snowboard está de moda. Los chicos de Xbox sacan un juego con buenos gráficos, centrado en la competición de estilo libre."
- Maxim Spain





www.xbox.com/es

Nº 15. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Secretaria de redacción
Yolanda Díaz

Redactores y colaboradores
Óscar Díaz, Jorge Núñez, Urashima, Malascuernas, Jetulio Pencas, Xboxfever, Kikobox, Antonio Gutiérrez, Alberto B.

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Vía Net Works España

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Elena Tapia (etapia@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 44 45

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

XBOX COMPRIMIDA AL MÁXIMO

Con la resaca todavía del E3, quizá algunos piensen que ya teníamos el agosto hecho y que lo de seguir buscando la noticia para nuestros lectores era cosa de otras revistas. Pero no, como preguntando se llega a Roma, y en ocasiones algunas compañías como en este caso ha sido UbiSoft, tienen ganas de colaborar, hemos podido tener acceso a algunos de los primeros detalle del Nuevo Splinter Cell, denominado por todos como Pandora Tomorrow. El juego que más se espera para marzo de 2004 (a no ser que Bungie anuncie el lanzamiento de Halo 2 también para entonces). El sigilo da un paso más en su evolución y Splinter Cell 2 se va a convertir en un juego para ser disfrutado online y con nuestros amigos... ¿no estáis deseando poder tener otra vez a Sam entre las manos? Pero además se ha anunciado oficialmente la salida de Half Life 2 para Xbox. Sólo PC y Xbox pueden soportar los geniales avances que se han visto implementados a esta joya. Deberíamos sentirnos una vez orgullosos de tener la mejor consola del mercado. De la Tierra. Pero aunque sepamos que tenemos la mejor consola, lo que mucha gente no tiene muy claro todavía cuál es el mejor juego de lucha, el juego de lucha definitivo que deben comprar. Tantas son las consultas y tan fogoso el debate que se ha llegado a plantear en algunos foros que nosotros hemos hecho el análisis más profundo y hemos sacado muchas conclusiones. Elige por tí mismo, pero no dejes de fiarte de nuestro punto de vista. No queremos mentirte. Y para los desafortunados que no tienen posibilidad de descargarse el vídeo de Halo 2 en el que se hace la demostración del E3, publicado en alta calidad por Bungie en su web, nosotros lo hemos capturado escena por escena y os lo relatamos al detalle, para que no perdáis ni una pizca del sabor del nuevo Halo. Estas vacaciones os dejamos con un número doble para julio y agosto que a muchos les sabrá a poco, pero en el que nosotros hemos querido comprimir el máximo de información y el mayor número de juegos. En los análisis os dejamos con tres de las joyas de la corona de este tiempo estival: Brute Force (must have), Midnight Club II y RTCW: Tides of War (necesario para los jugones de Xbox Live). Disfrutad del verano y disfrutad de vuestras Xbox.

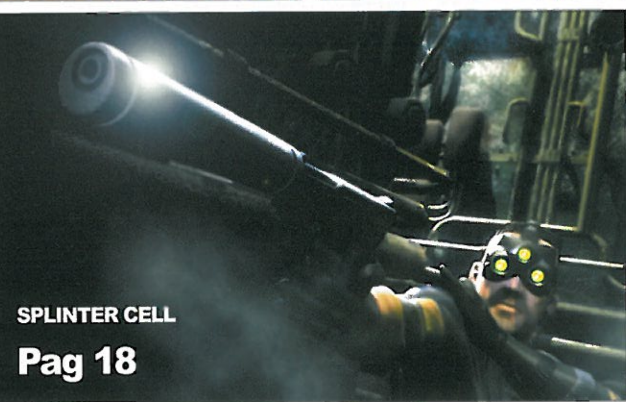
NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	ALBERTO B.
Nada más que quejarse y quejarse sabe. Al final ha conseguido que algunas ideas se hayan puesto en práctica.	Sevillano de pro, el más veloz de nuestros colaboradores, vive entusiasmado con la gran consola de la X.	Profesional. Directo con sus comentarios. Sabe por donde atacar a cada juego y encontrar sus debilidades.
MALASCUERNAS	**ÓSCAR DÍAZ**	**CARLOS CORCUERA**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Una de las apuestas del año con experiencia en el terreno de los juegos y con muy buenas ideas...	Desde Zaragotham City ha aportado su granito de arena para construir este nuevo proyecto de XB.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dárse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.

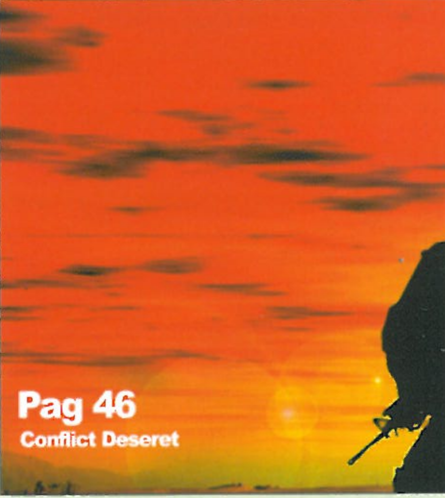



Pag 24
OTOGI


Pag 24
OTOGI


SPLINTER CELL
Pag 18




Pag 46
Conflict Deseret



F1 Carrer
Pag 48



Pag 84
Futurama



REGALAMOS BRUTE FORCE

XB MAGAZINE

Revista XBOX independiente

Número 15
Julio/Agosto de 2003
5 euros

12 REVIEWS
- BRUTE FORCE
- MIDNIGHT CLUB II
- RTCW: TIDES OF WAR
- STAR WARS CLONE WARS
- SOLDIER OF FORTUNE 2
- DIE HARD VENDETTA
- STARSKY & HUTCH
- INDYCAR SERIES
- EVIL DEAD 2
- FUTURAMA
- THE HULK
- DAKAR 2

FIRST LOOK
HALF-LIFE 2
SÓLO PARA XBOX

XBOX LIVE
MIDTOWN MADNESS 3

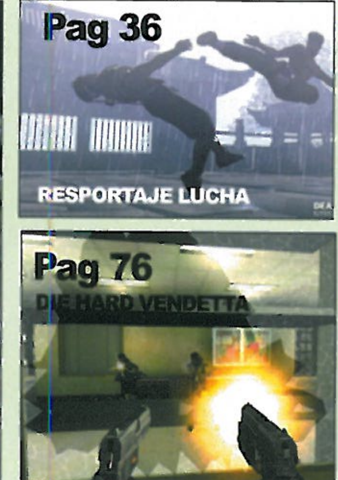
EL NUEVO
SPLINTER CELL™

NUEVAS MISIONES
MODO COOPERATIVO
SIGILO EN XBOX LIVE

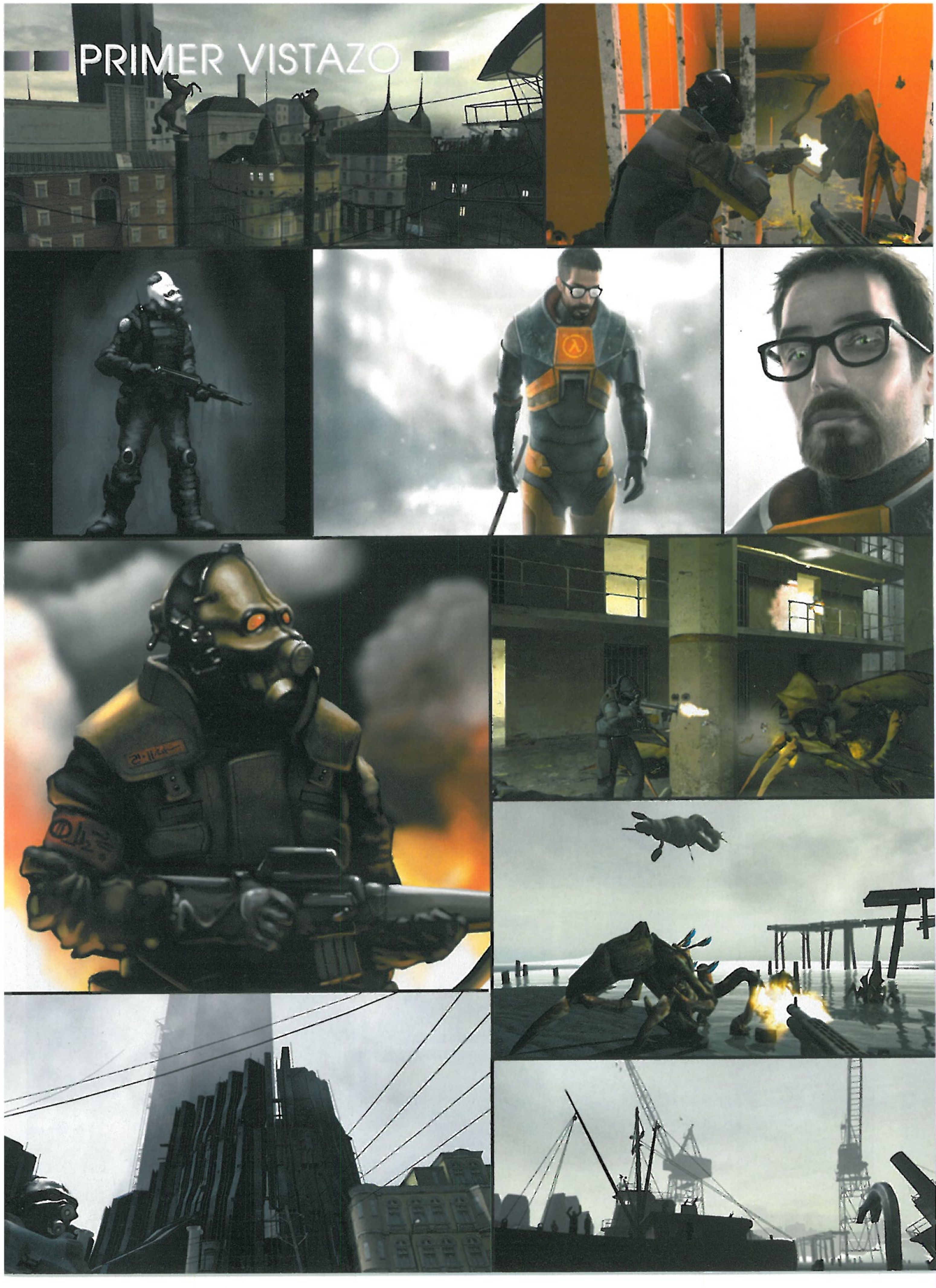
COMPARATIVA
MEJOR JUEGO DE LUCHA
- DEAD OR ALIVE 3
- TAO FENG
- MORTAL KOMBAT V
- SOUL CALIBUR II
- CAPCOM VS SNK 2 EO
- MARVEL VS CAPCOM

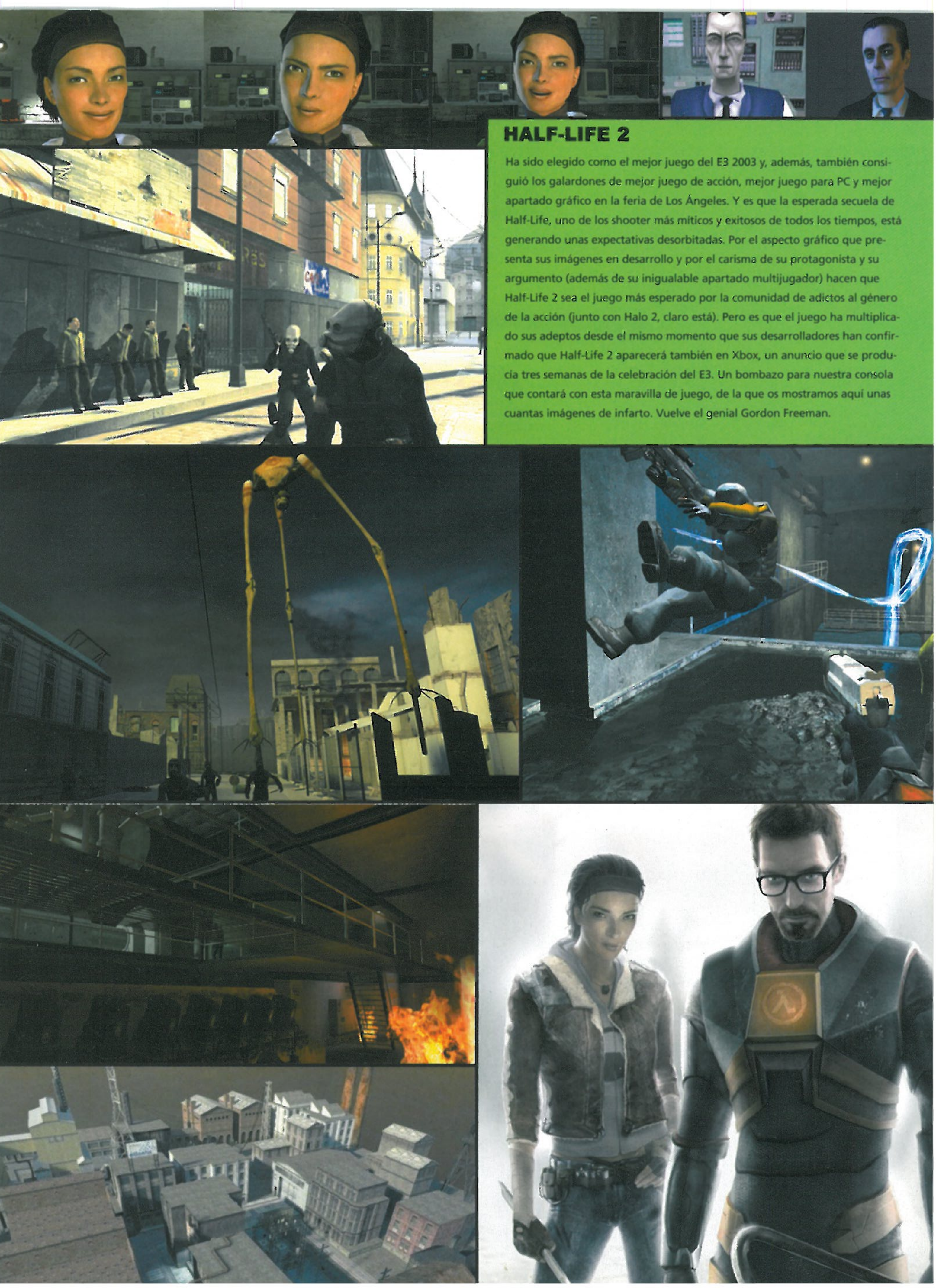
mkm PUBLICACIONES
8 424094 003570 00015











HALF-LIFE 2

Ha sido elegido como el mejor juego del E3 2003 y, además, también consiguió los galardones de mejor juego de acción, mejor juego para PC y mejor apartado gráfico en la feria de Los Ángeles. Y es que la esperada secuela de Half-Life, uno de los shooter más míticos y exitosos de todos los tiempos, está generando unas expectativas desorbitadas. Por el aspecto gráfico que presenta sus imágenes en desarrollo y por el carisma de su protagonista y su argumento (además de su inigualable apartado multijugador) hacen que Half-Life 2 sea el juego más esperado por la comunidad de adictos al género de la acción (junto con Halo 2, claro está). Pero es que el juego ha multiplicado sus adeptos desde el mismo momento que sus desarrolladores han confirmado que Half-Life 2 aparecerá también en Xbox, un anuncio que se producía tres semanas de la celebración del E3. Un bombazo para nuestra consola que contará con esta maravilla de juego, de la que os mostramos aquí unas cuantas imágenes de infarto. Vuelve el genial Gordon Freeman.



CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea tu propia identidad y hazte famoso en cualquier juego al que juegues, estés donde estés.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA.

Con el 'OPTIMATCH™' encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

HABLA MIENTRAS JUEGAS.

Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE



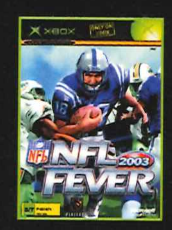








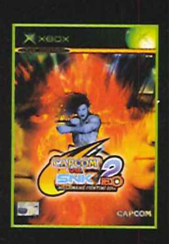




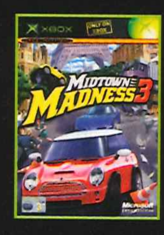


UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.







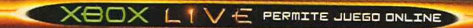





Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*) y una conexión de banda ancha compatible.



Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, compruebe si en la caja aparece el logo.



Xbox arrasa en los Premios E3 2003



Tras la celebración del E3 la crítica especializada de Estados Unidos otorga todos los años los galardones a los mejores juegos presentados en la feria. Hace unas semanas se conocieron los juegos que habían resultado ganadores este año, que son los verdaderos triunfadores del E3 2003. Este año Xbox ha arrasado en casi todas las categorías, ya que se han premiado 2 juegos "first party" de Microsoft (destacando el premio al mejor juego de consola del año, para Halo 2, lógicamente), frente a uno de Sony y ninguno de Nintendo. Además, atendiendo a los juegos por plataforma (incluyendo los multiplataforma), Xbox se ha llevado 11 galardones, frente a los cuatro de PS2 y a los tres de GameCube.

Entre estos galardones que ponen a Xbox en la cima de la feria de este año, destaca Half Life 2 (un juego exclusivo para PC y Xbox) que se ha llevado cuatro galardones: mejor juego del E3, mejor juego de acción, mejores gráficos y mejor juego de PC. Además, Halo 2 ha sido galardonado como el mejor juego para consola del E3, y Fable ha obtenido el premio como mejor juego de rol de la feria. Además, Full Spectrum Warriors (un juego para Xbox y PC), obtuvo el premio a mejor juego original y mejor juego de simulación. Otras categorías interesantes para la comunidad Xbox han sido las de mejor juego de aventura, que ha recaído en Prince of Persia: The Sands of Time (PC, GC, Xbox, PS2) , mejor juego de lucha para Soul Calibur 2 (GC, PS2, Xbox) y mejor juego deportivo para Tony Hawk´s Underground (Xbox, GC, PS2).

Auto Modellista llegará a Xbox

Auto Modellista, el original juego de carreras que Capcom ha lanzado hace poco tiempo para Playstation 2 (en Japón y Estados Unidos) llegará también a Xbox. Así lo ha confirmado la compañía nipona y varias tiendas de videojuegos (como EB Games) que ya hacen pre-reservas para su lanzamiento el próximo mes de octubre en USA. Auto Modellista es un atractivo juego de conducción cuyos originales gráficos se han creado con la técnica de Cell-Shading, por lo que tiene un espectacular aspecto de dibujos animados. Estos originales gráficos no le quitan un ápice de realismo ya que sus desarrolladores han creado un gran número de efectos que nada tienen que envidiar a los simuladores más convencionales. El juego cuenta con más de 60 modelos reales y permitirá partidas multijugador a pantalla partida o través de Xbox Live con hasta 8 participantes. El juego fue elegido como uno de los mejores títulos de carreras del E3 2002, cuando se presentó sólo para la consola de Sony. Como ya hemos dicho, Octubre es la fecha de salida en USA de la versión para Xbox y en Europa tendremos que esperar un poco más.



Tetris en Xbox Live

THQ ha anunciado el desarrollo de Tetris Worlds Live, la secuela de su juego basado en el famoso título de puzzles, que en esta ocasión será compatible con Xbox Live. Imagina todas las variedades de Tetris propias de este juego para Xbox, con el aliciente de poder retar a cualquier amigo de cualquier parte del mundo e ir completando un ranking mundial de Tetris Worlds. Responsables de THQ han afirmado que este es uno de los títulos con mayor longevidad de entre sus licencias y que lanzándolo al mundo del juego online estás seguros de que harán crecer a la comunidad mundial de jugadores de Tetris Worlds. Sin duda, este lanzamiento hará que muchos más jugadores se aficionen al mundo de los bloques más famosos de la historia de los videojuegos. Tetris Worlds Live no tiene aun definida su fecha de lanzamiento.

LEVEL
11
HOLD
01:08
001
NEXT

Ansiamos la versión online de Tetris.

Dynasty Warriors 4 se desarrolla para Xbox

El nuevo capítulo de esta mítica saga contará con una versión para Xbox, según ha confirmado Koei. El juego llegará en el último trimestre del año y tendrá las lógicas mejoras de una versión propia de nuestra consola. El juego, para quien no conozca la exitosa saga, transcurre en la china medieval de los Tres Reinos donde podremos elegir a un buen número de personajes y combatir con decenas de armas y ataques especiales. El cuarto título de la saga, en un principio iba a aparecer en exclusiva para Playstation 2, pero las buenas noticias desde Koei nos han confirmado que podremos disfrutarlo en nuestra consola, como ya disfrutamos hace un tiempo de la versión para Xbox de Dinasty Warriors 3. Respecto a esta, la gente de Koei promete sustanciosas mejoras. Tendremos que esperar hasta finales de año.



La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng



FIG. 1. – *Dolor Insoportable*
El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.

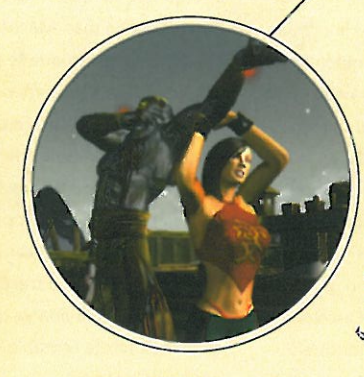


FIG. 2. – *Anulación Corporal*
La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.

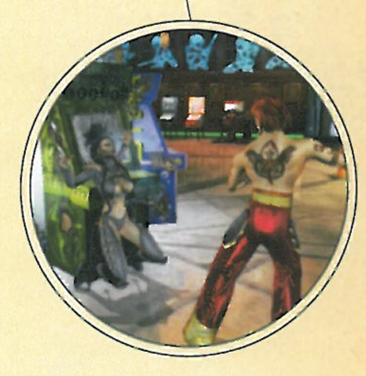


FIG. 3. – *Destrucción Total*
Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.

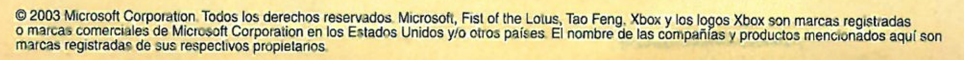
TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

PRÓXIMAMENTE











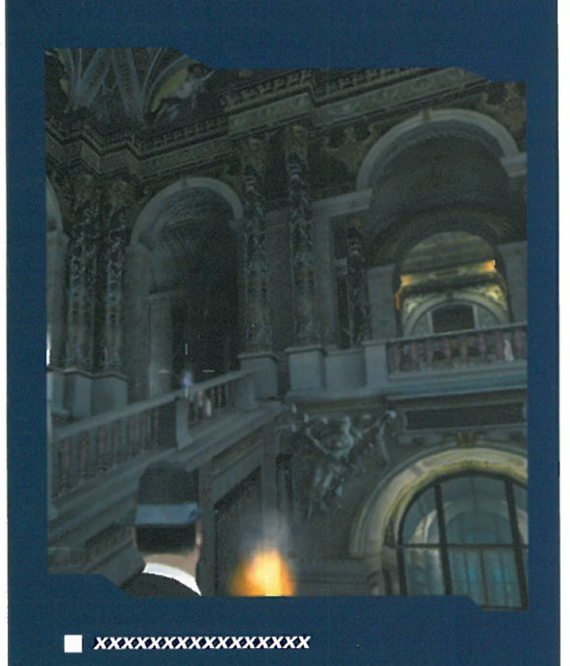
El equipo de MDK reunido para crear Armed & Dangerous

Muchos de vosotros recordaréis el mítico juego de acción para PC que lanzó Shiny en 1997 llamado MDK, el cual tuvo una secuela igual de impresionante. Pues resulta que el equipo original que creó aquella maravilla del género se ha vuelto a juntar, al completo, para dar a luz otro sorprendente título de acción, esta vez por encargo de LucasArts, Armed & Dangerous. Cinco de los seis componentes de aquel mítico equipo, dejaron Shiny hace unos años y fundaron Planet Moon Studios, para lanzar el genial Giants: Citizen Kabuto. Ahora, el sexto componente del equipo de creadores de MDK, Martin Brownlow, ha abandonado Shiny tras ser el jefe de desarrollo de títulos como Sacrifice y Enter the Matrix, y ha pasado a formar parte de Planet Moon Studios, para unirse a este nuevo proyecto. Por lo tanto, Armed & Dangerous no puede tener mejor equipo de desarrollo, ya que aquel mítico grupo dio a luz uno de los juegos de acción más sorprendente y completo de aquellos años. LucasArts ha confirmado que el título estará disponible este invierno.



Mafia, confirmado

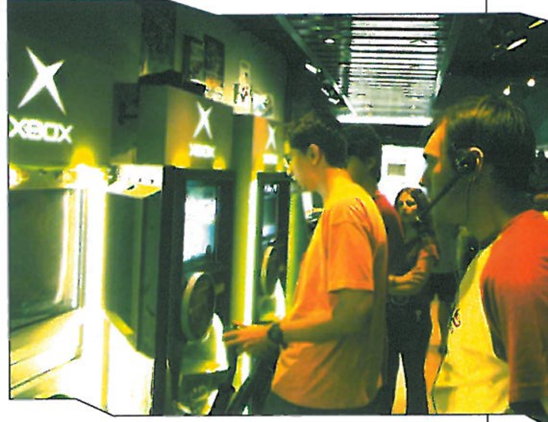
Take 2 ha confirmado la versión para Xbox del aclamado título de acción para PC, Mafia. El juego, que se lanzó hace algo más de medio año, es un título de conducción y acción 3D en tercera persona (muy al estilo de Grand Theft Auto) donde encarnaremos a un matón de la mafia en una ciudad americana de los años 20, un lugar imaginario pero muy realista conocido como Lost Heaven. En realidad nuestro personaje es taxista y nos meteremos a hacer encargos para un capo local por casualidad. A partir de este momento tendremos toda una ciudad para tomar decisiones, decenas de coches antiguos, armas de tambor de principios de siglo y la posibilidad de convertirnos en el rey de los negocios ilegales de la ciudad, con plena libertad de movimientos y con cientos de misiones para realizar. El juego cuenta con un apartado gráfico de lujo y una jugabilidad que atrapa desde el principio. Un título excepcional que ha arrasado en PC y que, con cuantiosas mejoras, será todo un éxito en nuestra consola. Según fuentes de Take 2, el título estará listo para ser lanzado antes de final de año.



■ *XXXXXXXXXXXXXXXX*

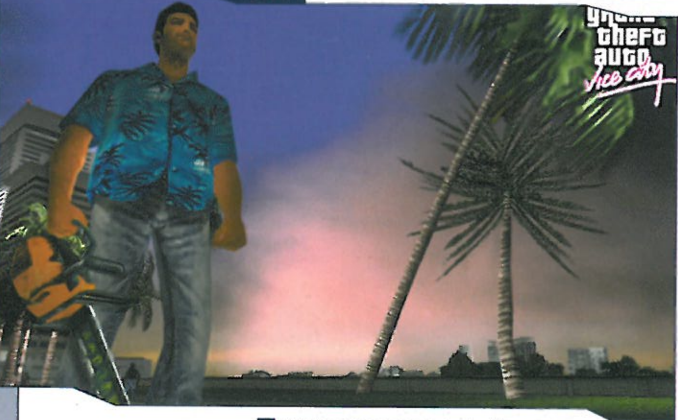
VERGONZOSO I CAMPEONATO XBOX LIVE MOTO GP 2

Y en esta ocasión la noticia no está en el Campeonato en sí mismo sino en su pésima organización por todos los frentes: Xbox, Centromail e incluso Proein. El pasado sábado 14 de junio, la gente de Madrid y Barcelona teníamos la ocasión de participar en el primer campeonato Xbox Live de Moto GP 2. Para ello bastaba con enviar un mensaje con el nombre, la palabra clave Xbox y la ciudad en la que se quería competir. Luego tenías que pasarte por el Centromail acordado en cada una de las dos ciudades y se celebraría un campeonato online con gente desde Madrid, gente desde Barcelona y gente desde el circuito de Montmeló (donde se iba a celebrar el Campeonato del Mundo de Motociclismo – Gran Premio de Cataluña 2003). La idea era genial, pero el modo en que se llevó a cabo fue pésimo debido en primer lugar a la anticipación con la que se anunció el campeonato, apenas 48 horas para que se enterase la gente y se apuntase (el éxito de asistencia fue rotundo en Madrid con ocho participantes); en segundo lugar por la nula presencia de responsables de Proein (descuidando la imagen de su mejor juego para Xbox), Microsoft (sí tuvo un responsable en el Centromail de Madrid, pero de forma anecdótica) y la escasa colaboración de Centromail; y en tercer lugar, a continuos fallos que llevaron a retrasar el comienzo del campeonato desde las 11 a las 12:30. Cuando se comenzó el campeonato se comunicó a los asistentes de la tienda Centromail de Madrid que se iba a participar de uno en uno porque la red con la que se contaba no aguantaba más. Mal Microsoft, esta es la peor promoción que se puede llevar a cabo: organizar un torneo y que no funcione nada. Al final se celebró en una modalidad que resultó de lo más absurda para los asistentes ya que lo importante era marcar el mejor tiempo en una vuelta de un total de tres en carrera, con lo cual la tensión de jugar a través de Live era totalmente eliminada ya que resultaba tremendamente rentable quedarse último para poder tener la pista libre en la segunda vuelta. Otra vez mal Microsoft. Al final hubo ganadores. Se llevaron un fin de semana en el próximo premio de Motociclismo de la Comunidad Valenciana, el segundo una Xbox y un starter kit; y el tercero un equipo completo de Goretex.



¿Un nuevo GTA en Xbox?

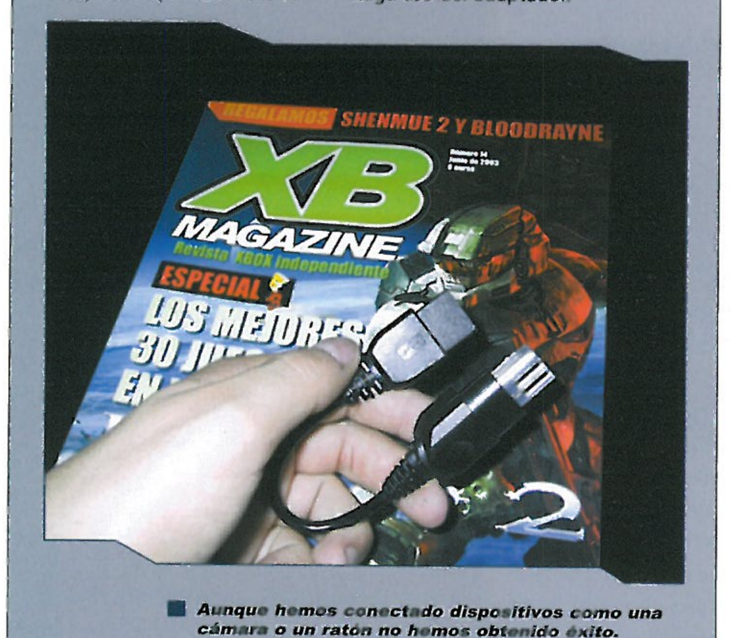
Aunque hay un millonario contrato de por medio que implica a Rockstar a asociar la saga GTA en exclusiva para la videoconsola de Sony, muchas son las voces que afirman que el juego que la desarrolladora británica diseña en estas fechas para Xbox, no será sino un capítulo nuevo de esta exitosa saga. Estas últimas semanas, una prestigiosa firma de analistas del sector, llamada Bearn Sterns, publicaba que Rockstar estaría desarrollando un juego prácticamente idéntico a la famosa licencia pero que tendría otro título diferente para eludir la exclusiva de PS2. Así, sin las siglas de GTA, los aficionados de Xbox podríamos disfrutar de todo lo bueno del famoso título, tal vez en el comienzo de una nueva saga que llegue a hacerse más famosa que aquella. De todas formas, de momento, y hasta que Rockstar no haga un anuncio oficial, todos son rumores sin confirmar.



Tal vez veamos este tipo de imágenes en Xbox.

HABRÁ TECLADO

Tal y como veníamos anunciando en pasados número de XB Magazine, se confirma la aparición del teclado para Xbox. Será algo mucho más sencillo de lo que se venía especulando ya que no sólo servirá cualquier teclado USB, sino que también podremos hacer uso del ratón en nuestra consola. La noticia se confirma con la llegada de un cable adaptador que convierte el puerto de entrada de Xbox en un puerto USB clásico que permite la conexión de cualquier dispositivo de los antes nombrados. A través de un cable de unos 15 centímetros con este conector y puerto en sus extremos, podremos ver como nuestras palabras serán órdenes para los personajes de True Fantasy Star Online, posiblemente el primer juego que haga uso del adaptador.

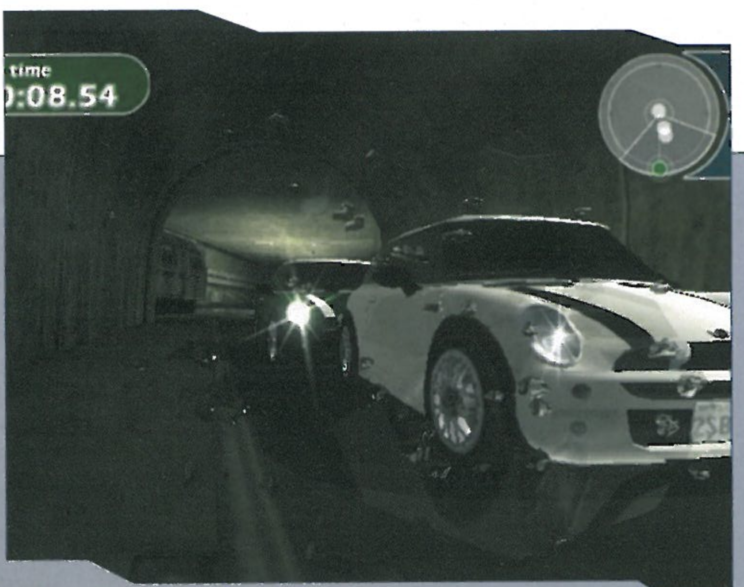


Aunque hemos conectado dispositivos como una cámara o un ratón no hemos obtenido éxito.

Evil Dead con regalo

Una de las propuestas más atractivas para Xbox este comienzo de verano es, sin duda, el lanzamiento de Evil Dead: A Fistful of Boombstick, que coincide con el estreno en todos los cines de la versión remasterizada de aquella mítica joya dirigida por Sam Raimi. Todos los fans de Ash tienen una cita obligada en los cines y en las tiendas de videojuegos con este lanzamiento de Proein. Pero es que, además de que el juego ha sido desarrollado con el apoyo de los creadores de la saga, Sam Raimi, Robert Tapert y Bruce Campbell, el actor que dio vida a Ash, y de contar con nuevos escenarios extraídos de la ciudad de Dearborn, el título sale a la venta con un regalo exclusivo y muy apetecible : la película "Evil Dead 2" en formato DVD. Todo un detalle para con los fans que seguro que salen corriendo a las tiendas a por su copia.





Italian Job ya está listo

Hace unos días, Eidos anunciaba que la versión para Xbox de Italian Job ya entraba en la fase "Gold", por lo que el lanzamiento del juego es ya inminente. El título, basado en la película del mismo nombre y con el que podremos competir en trepidantes carreras con Minis Cooper, dispondrá de un gran número de localizaciones realistas para organizar nuestras carreras. Entre ellas destaca las inmediaciones de Hollywood Hills o el Downtown de Los Ángeles, localizaciones que ya conoceremos al dedillo gracias a títulos como Midnight Club 2. Aunque los Minis serán los protagonistas absolutos, el juego permitirá conducir muchos otros vehículos, como unos enormes camiones. Desde Eidos nos cuentan que el juego contará con un sistema de lluvia tormentosa espectacular, que no hemos visto nunca en un videojuego, y que el título contará con un modo de aprendizaje de conducción, con pruebas tipo autoescuela con obstáculos, conos sobre la calzada, etc. Un título interesante que ya está en camino.

Campeonato de Baseball Live



Microsoft ha organizado en Estados Unidos el Primer campeonato Xbox Live Inside Pitch Champions Challenge, un campeonato donde todos sus participantes podrán competir con el título de baseball de Xbox Inside Pitch 2003. El campeonato se desarrollará online y en tiempo real y los cuatro finalistas que superen todas las eliminatorias viajarán a a disputar la final al John Hancock All-Star FanFest, un esperada cita de este deporte tan amado por los estadounidenses. Quien resulte el ganador de la final recibirá dos entradas exclusivas a la 74 edición de los All-Star Game que se celebran el próximo 15 de Julio en el U.S. Cellular Field, en Chicago. Un gran premio para un apasionado del baseball. El campeonato, del que informa Microsoft en la página web de Xbox, está restringido para ciudadanos de Estados Unidos. Una lástima.

Nuevos niveles descargables para Unreal

Atari ha desvelado detalles e imágenes de los cuatro nuevos mapas que podrán ser descargados en breve a través de Xbox Live. Las imágenes que os mostramos corresponden a cada uno de ellos, denominados Inferno (un lugar agobiante, ardiente y lleno de imágenes diabólicas), Otaros Run (un extraño mundo poblado de almas que vagan por todas partes), Aqua Mortis (un escenario en un mundo acuático donde el agua está poblada de feroces tiburones de hielo) y LeviathanB (otro escenario futurista e industrial, agobiante y oscuro). Más mapas y más diversión.













por Urashima

Si el mes pasado veníamos algo cabizbajos, esta vez es todo lo contrario. Hace unos días la prestigiosa revista japonesa Weekly ASCII Magazine (WAM) se hacía eco de unas declaraciones de un representante de Microsoft, que afirmaba que la llamada Xbox 1.5 se encontraba en camino. Estamos hablando de la esperada versión de tamaño reducido de la consola de Microsoft, cuya presentación se rumoreó para el pasado E3. Todo apunta a que será lanzada a finales/principio de año junto a True Fantasy Live Online, formando el pack definitivo para el mercado nipón. De ahí que todavía no se haya producido otra bajada de precio en Xbox, ya que esperarían a mantener el actual para la salida del nuevo modelo. Por el momento nos mantendremos a la espera, a ver si finalmente se confirman los incesantes rumores y quizá en el X03 tengamos una agradable sorpresa. Para cuando leáis estas líneas la mayoría ya estaréis en la playa o pensando en ella; así que a esta edición le hemos dado un "toque veraniego", cambiando el esquema que seguimos y potenciando el aspecto visual.

¿True Fantasy o True Reality?

Algunos acusan a Microsoft de tirar la toalla en Japón y mantener viva a Xbox simplemente para no romper el diálogo con los desarrolladores nipones y su mercado, de cara al lanzamiento de su sustituta, allá por el 2005 o 2006. Incluso los más alarmistas ya veían un cese inmediato de operaciones. Es cierto que es un mercado difícil y que se podrían hacer las cosas mucho mejor de cómo se hacen pero también es cierto que aquí hasta el momento nadie ha retirado ficha.

Tal y como hemos comentado en la introducción, un modelo reducido de Xbox tiene todas las posibilidades para ser lanzado en ese mercado, con lo que se reduciría el importantísimo handicap del tamaño. Ahí no gusta lo grande y pesado como a los americanos, en Japón todo tiende a lo minúsculo para aprovechar al máximo el cotizado espacio del que no disponen.

¿Y que mejor que hacer coincidir esta Xbox 1.5 con un juego estrella? True Fantasy Live Online (TFLO) está levantando una enorme expectación, tan grande como las esperanzas depositadas en este título, auténtica pieza clave del futuro de la consola en ese país y que por suerte también llegará a occidente. La verdad es que medios no le faltan; Famitsu le dedicó portada (en la que incluso sale el presidente de la publicación) y un extenso reportaje.

Según palabras de Peter Moore, responsable de ventas y marketing en Europa y Japón, van a lograr consolidar la posición de Xbox mediante el lanzamiento de bombazos como el mencionado TFLO.

¿Cuántos tendrán preparados? Por el momento en el pasado E3 Microsoft Game Studios sorprendió a propios y a extraños con el anuncio de Magatama, un juego de acción en tercera persona ambientado en el Japón feudal, obra de Kawai Hiroshi, programador jefe de Final Fantasy VII y IX.

Razones no le faltan para levantar expectación, incluso Koji Aizawa, editor de Famitsu Xbox lo situaba entre sus favoritos de la feria de Los Ángeles.

Tenemos una consola de tamaño apropiado, tenemos bombazos, ¿qué nos falta? Lanzar más publicidad y seguir con las promociones como hasta ahora.

Aprovechando el verano, la última campaña de Microsoft ofrece un reembolso de 6800 yens (48 euros) a todo aquel que adquiera uno de los siguientes packs: Edición especial Dino Crisis 3, Xbox junto con Xbox Live o la consola junto con cualquier juego. Sin duda una buena oferta ya que con el reembolso aplicado nos sale por 144 euros.

Tan solo nos queda preguntarnos si de verdad todo esto se hará realidad y funcionará... ¿Estaremos finalmente ante un nuevo y verdadero renacer o será todo una fantasía?

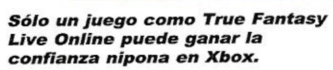


あのオンラインゲームをダブルゲッツ!

マイクロソフト ゲッツ!

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

もうひとつの冒険の拠点



Sólo un juego como True Fantasy Live Online puede ganar la confianza nipona en Xbox.



魔法都市ベルカンタスなご紹介!!

Las revistas del país del sol naciente ya se hacen eco de lo que será el gran lanzamiento para 2004.



キャラクターメイキングの話

フェイスエディット

人間

エルフ

ドワーフ

ベルカンタスにて

Todo en TFLO está creado al estilo que más gusta a los japoneses.

Damos paso a la publicidad

- Capcom nos va concienciando de cara al lanzamiento de la tercera entrega de su serie de dinosaurios, que tal y como muestran las imágenes promete ser como mínimo espectacular.

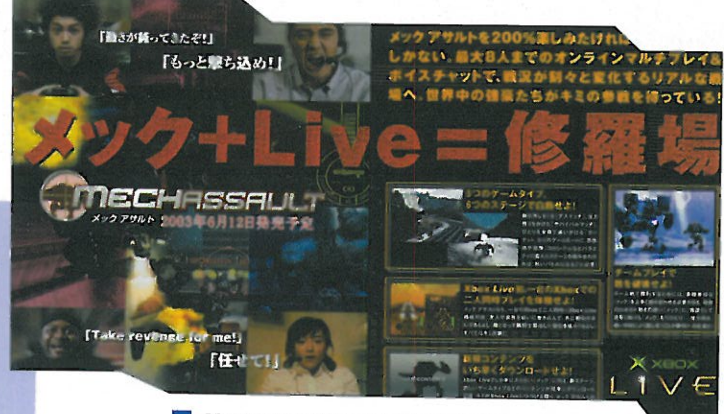
- No todo será masacrar bestias, este anuncio televisivo nos muestra el aspecto más romántico del juego.

- Compactar la información y llenar hasta el mínimo espacio, característica principal de la prensa nipona, que se ve reflejada en este anuncio de MechAssault, aunque podía haber sido mucho peor.



Capcom ha contratado grandes artistas para crear la publicidad de su juego Dino Crisis 3.





Mechassault llega con retraso a Japón, pero con suficiente promoción.

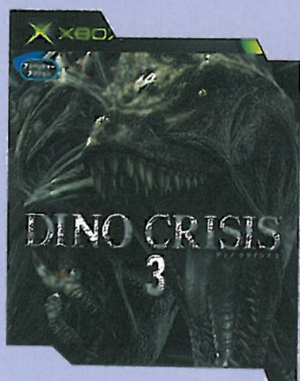
Puntuaciones

Un repaso a las notas que han recibido los juegos más esperados:

Daisenryaku VII:
7/7/7/9 - 30/40 (Famitsu),
6/7/8 – 7 (Dorimaga)

Kung Fu Panic:
8/7/8/7 – 30/40 (Famitsu)
Ex-Chaser:
6/5/6/6 – 23/40 (Famitsu)

LANZAMIENTOS



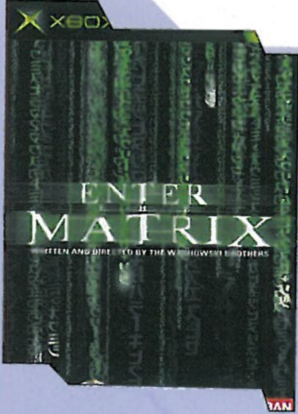
Dino Crisis 3 (Capcom)
La espera llegará a su fin el día 26 de junio, ¿le habrá sentado bien el cambio de género a esta saga? ¿será un éxito el pack especial? La respuesta el mes que viene. Y para todos aquellos que lo reserven, un Fact File de regalo, con toda la información del juego.



C.A.T. Cyber Attack Team (Hyde)
Aventura conversacional y lucha por turnos se dan la mano en este título que os anunciábamos en el primer número de Xbox Kankei, cuya salida se ha adelantado al 26 de junio.



MechAssault (Day1 Studios)
Con más de medio año de retraso, finalmente el 12 de junio los japoneses podrán disfrutar del primer título de mechs con capacidades online.



Enter the Matrix (Shiny Entertainment)
El día 7 se estrena Matrix Reloaded en Japón, y hasta el 19 de junio no podrán disfrutar del juego basado en la película, distribuido por Bandai.

desarrolla: *Ubisoft*

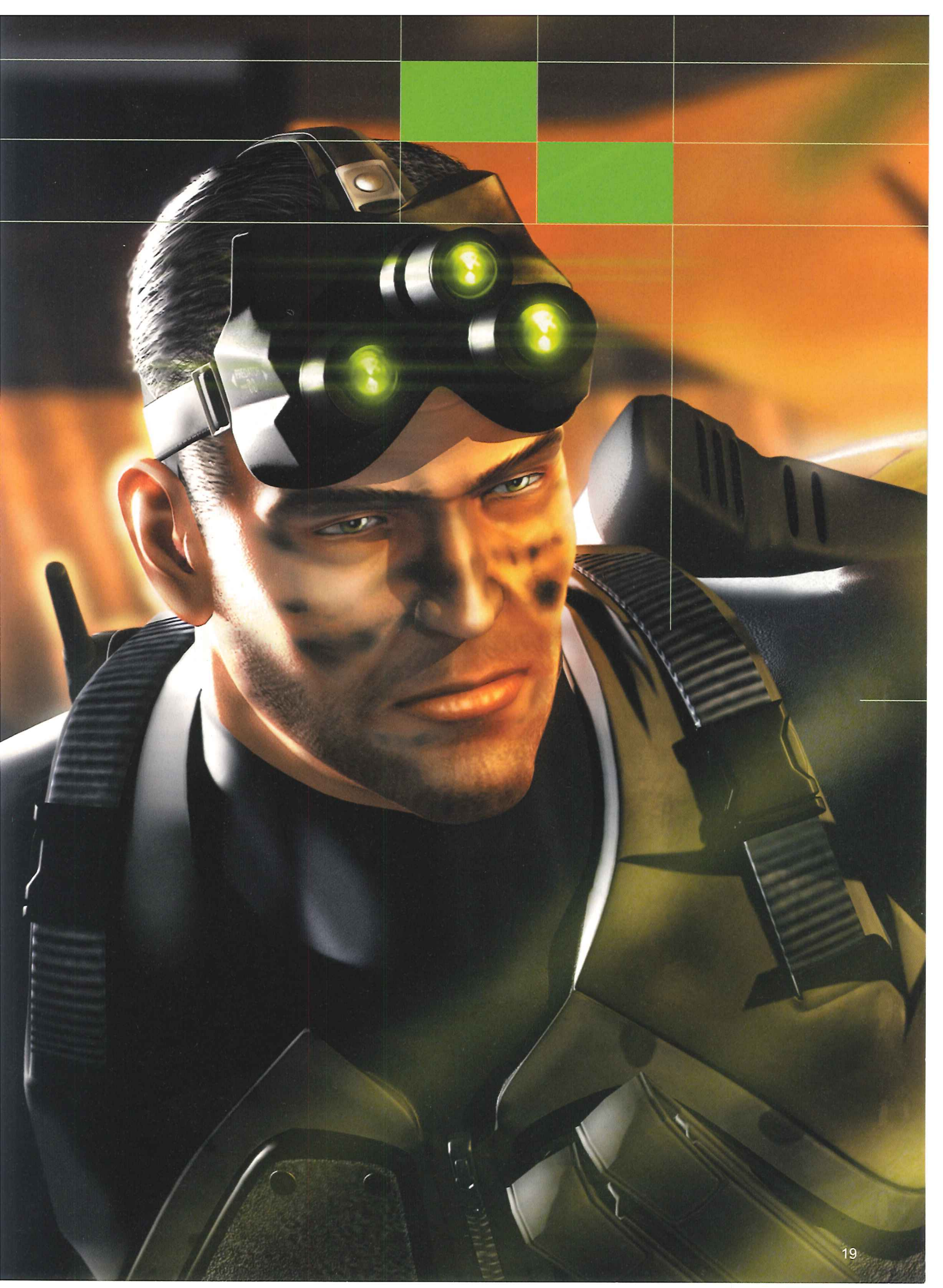
edita: *Ubisoft*

fecha: *Marzo 2004*

Los estudios de desarrollo canadienses son los encargados de sacar adelante el proyecto conocido como Pandora Tomorrow, la segunda parte del exitoso Splinter Cell.

El nuevo SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Es el nombre con el que se conoce al proyecto del nuevo Splinter Cell en las oficinas de desarrollo de Ubi Soft en Canadá. Nada es definitivo en este juego, pero cada vez se van conociendo más claves de la joya de la corona de Ubi. El mes pasado la Official Xbox Magazine americana publicaba, sin la aprobación de Ubi Soft, algunos de los detalles del nuevo juego extraídos de una serie de preguntas y respuestas con responsables de Ubi Soft y con el propio productor del juego, Domitille Doat. Este mes, y volviéndonos a adelantar al resto de revistas españolas, ofrecemos todos los pormenores de Splinter Cell Pandora Tomorrow. Sam Fisher vuelve y lo hará en marzo de 2004 con toda seguridad.





Si algo pudimos achacar a Tom Clancy's Splinter Cell fue la duración. Para muchos, el juego de Ubi Soft se nos quedó corto. Lo hicimos de todas las maneras posibles, en los dos niveles de dificultad, matando a todo el mundo y sin matar a nadie. Lo destripamos para sacarle el jugo a uno de los mejores juegos de Xbox. Aún así, nos hacía falta algo más y empieza el baile de datos sobre la nueva aventura de Sam Fisher. Por lo que se sabe hasta el momento constará de tres apartados fundamentales: campaña en solitario con Sam como protagonista (lobos viejos nunca mueren), modalidades multijugador y modalidades a través de Xbox Live. Las capturas y dibujos de arte conceptual a los que hemos tenido acceso nos dan algunas pistas de la zona del mundo por la que se moverá Sam Fisher para esta misión. Aunque la gente de Ubi nos dice que se desplazará por el globo terráqueo, una de las localizaciones es fija: Indonesia. Tanto el ambiente selvático de las primeras imágenes que se pudieron ver del juego, como algunos de los sketches que hemos visto nos aclaran que Fisher se infiltrará para la NSA en una banda criminal de dicho país oriental. Para los que pedían más espacios abiertos: Sam sale de caza por la selva. Ubisoft y Domitille Doat, productor del juego, nos cuentan todo acerca del nuevo Splinter Cell, hablan de Pandora Tomorrow, la nueva aventura de Sam Fisher.

ALGUNOS DATOS GENERALES

¿Cuál es el nombre del juego?

UBISOFT: Por el momento no lo tenemos decidido. El nombre del proyecto es Pandora Tomorrow.

Es el siguiente episodio del Third Echelon, la división de operaciones de alto secreto de la NSA. Incorpora todos los elementos del tan premiado juego original, pero es incluso mejor, – hemos mejorado los gráficos, hemos añadido nuevos dispositivos y movimientos, y hemos hecho grandes innovaciones en cuanto a jugabilidad. Además, ahora incluye soporte multijugador... online.

¿Cuánto costará?

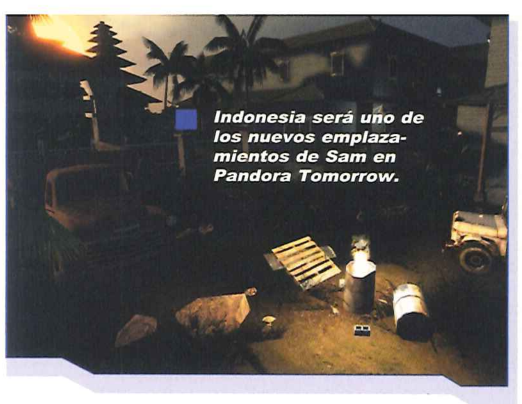
Domitille Doat: Un precio para poder competir con el resto de juegos de gran calidad. Va a ser mucho mayor, mejor, y con muchas más horas de juego que el primero. Los jugadores le podrán sacar buen provecho a su dinero. Todos encontrarán tan adictivo este argumento como el del primer juego y con el añadido del juego multijugador que hace que Pandora Tomorrow sea más divertido.

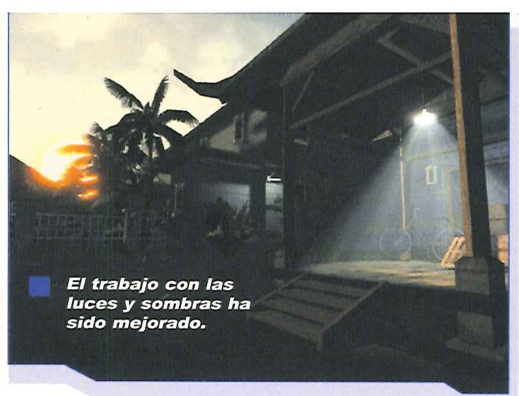
¿Se trata de un juego exclusivo para Xbox ? ¿Al menos saldrá primero en Xbox?

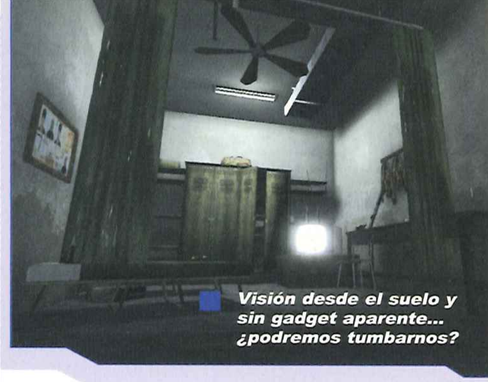
UBISOFT: Hasta el día de hoy está pensado que salga en todas las plataformas. No hay ningún acuerdo de exclusividad.

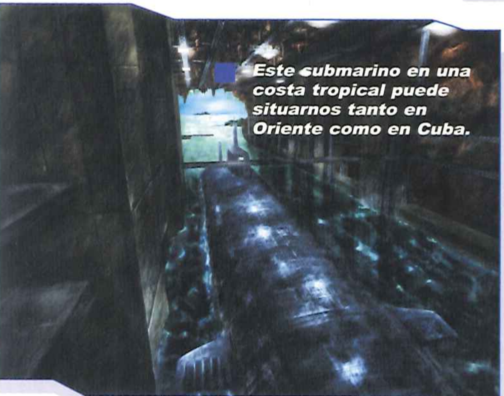
La version de PS2 tenía nuevas escenas cinemáticas ¿Tendrá tal cantidad de escenas el próximo Splinter Cell de Xbox?

Domitille Doat: Nos quedó muy bien en PS2. Actualmente estamos trabajando en una introducción de enorme calidad y en unas escenas in-game, inspirados por el las escenas de animación que metimos en el juego de PS2 pero esperamos que sea muchísimo mejor. Estamos metidos también en el proceso de probar cómo quedarían ciertos temas musicales en el juego.


Indonesia será uno de los nuevos emplazamientos de Sam en Pandora Tomorrow.


El trabajo con las luces y sombras ha sido mejorado.


Visión desde el suelo y sin gadget aparente... ¿podremos tumbarnos?


Este submarino en una costa tropical puede situarnos tanto en Oriente como en Cuba.


Las siempre presentas cocinas de Splinter Cell. Atención al fuego, una luz perfecta.


Este boceto nos muestra al protagonista dentro de un cercado, en mitad de la jungla.

MEJORAS TÉCNICAS:

¿Se ha mejorado la física? Desperfectos en la ropa, daño localizado...

Domitille Doat: Las mejoras que incluimos en el juego serán algo más que hacerlo más bonito. Todas las ideas que aporten verdaderos beneficios a la jugabilidad del título serán tenidas en cuenta. Se añadirán mejoras en la física hasta llegar a niveles muy altos de un realismo y credibilidad extrema. Creo que piso sobre seguro si digo que habrá muchas mejoras en la física del producto final.

Splinter Cell nos mostró algunos modos de vision extraordinarios como la visión térmica o la visión nocturna. ¿Tendrá Sam algún Nuevo tipo de vision? ¿Qué me dices de un uniforme de camuflaje con alimentación mediante baterías y que sirva para los momentos más delicados? Por cierto, gafas de Rayos X estarían muy bien.

UBISOFT: El juego original cautivó la imaginación de la gente con su sofisticada presentación visual y el uso realista de las luces y las sombras. Hemos situado el listón muy alto para cualquier juego que lancemos a partir de ahora, pero aceptamos el reto. Estamos indagando para crear escenarios realmente convincentes visualmente. Los modos de visión son seña de identidad de la serie. Estamos trabajando en efectos de modos de visión todavía mejores. No podemos revelar todavía ninguno de ellos, pero podemos decir que generarán nuevas situaciones de juego. Hemos hecho todos los esfuerzos para aproximarnos al máximo al realismo a cualquier precio. En estos juegos nunca te enfrentarás contra un dragón, montarás en una nave espacial, o llevarás un traje de camuflaje. Hemos tomado la decisión basándonos en la idea de recoger para el juego todos los elementos de la vida real o en lo que será posible en un futuro cercano. Esto nos permite incluir prototipos de muchos gadgets e indumentaria que ya se ha diseñado pero que aún no está disponible para uso militar.

¿Va a ser el próximo Splinter Cell técnicamente idéntico al primero, o el motor gráfico ha sido retocado todavía un poco más?

Domitille Doat: Para conseguir soportar todos los aspectos del juego online, el motor ha sido actualizado substancialmente. En primer lugar para soportar toda la tecnología que requiere un juego online, y en segundo lugar, para soportar todas las increíbles nuevas características. También ha sido ligeramente modificado para permitir la introducción de mayor número de personajes no jugables y algunos efectos visuales nuevos.

Nuestro objetivo en este juego es meter al jugador en una situación de tensión y sigilo que equilibre realismo y experiencia de juego

¿Tendrá Sam Fisher nuevos movimientos? Concretamente, ¿podremos verle metido en una pelea?

Domitille Doat: Los nuevos movimientos de sigilo están en camino. Estamos poniendo todo en común con nuestros consejeros técnicos (conocidos los "dictadores" del detalle y el realismo) para ver qué tipo de movimientos son realistas. Naturalmente, es algo muy subjetivo porque en ocasiones, la realidad no parece muy realista.

Por ejemplo, en el primer juego, primero intentamos hacer captura de movimientos para crear las animaciones del personaje principal. Pero descubrimos que para comunicar un movimiento es necesario que éste sea exagerado para que el jugador vea exactamente cuál es la intención del movimiento. Terminamos rehaciendo todas las animaciones a mano para crear algo que pareciese más real. Con respecto a la pregunta concreta sobre movimientos de ataque y combate específicos, no está confirmado todavía. La decisión final se tomará considerando cómo algunos de estos cambios pueden afectar a la naturaleza del juego y su jugabilidad.

Nuestro objetivo en este juego es equilibrar realismo con una experiencia de juego envidiable. Queremos meter al jugador en una situación de alta tensión y sigilo. Los detalles de realismo añaden mucho a la sensación de estar "viviendo el juego".

Esperamos que los fans del juego salten de sus asientos cuando un guarda se les acerque caminando, o que tomen aire profundamente cuando estén a punto de entrar en una situación de total tensión. ¡Queremos que parezca real!



Un tren en marcha y Sam agarrado... la cosa se empieza a poner emocionante.

CAMPAÑA EN SOLITARIO

¿Cómo se va a ajustar el argumento del primer Splinter Cell a este nuevo? ¿Transcurrirá antes o después? ¿Tendrá que ver con otra crisis bélica o habrá mayor intriga, algo como una operación clandestina para revelar la verdad que hay tras las diabólicas intenciones de un dictador justo antes de que estalle una guerra, o que se celebren unas elecciones?

UBISOFT: El primer juego contaba la primera operación del Third Echelon. En Pandora Tomorrow enlazaremos con un Third Echelon más adelante en el tiempo ya que la organización ha avanzado en protocolo y existen nuevas misiones que requieren la introducción de los "shadow net" cells, los pequeños grupos de acción. Para mantener la consistencia argumental y asegurarnos de que estamos contando una historia convincente. Hemos contratado a JT Petty para escribir el argumento. Se trata del mismo guionista que escribió la historia del primer juego.

¿En qué tipo de nuevos escenarios veremos a Sam infiltrándose? ¿Dónde va a ser destinado?

UBISOFT: El juego estará localizado en diferentes nuevos lugares alrededor de todo el mundo. Los jugadores familiarizados con el primer juego notarán que esta segunda parte es mucho menos lineal en cuanto a las consecuencias de las acciones de Sam Fisher. Habrá muchos más mapas en entornos abiertos y más mapas a plena luz del día que incluirán a civiles desarrollando sus vidas diarias. Esto demuestra lo desafiante que se presenta el nuevo título ya que Sam deberá llevar a cabo sus objetivos sin que los civiles se percaten de su presencia.

¿Es Sam el único personaje jugable en el Nuevo Splinter Cell?

UBISOFT: Cuando juegas en la campaña de un solo jugador, juegas con el héroe solitario favorito de todo el mundo, Sam Fisher. Pero como trabaja solo, no lo podrás controlar en las modalidades multijugador online.

Nuevos personajes para el multijugador.

¿Tendrá Sam nuevos gadgets y armas? ¿Tendremos todas las que ya conocemos? ¿Podremos contar con los primáticos que aparecen el la versión de PS2 del primer título, en el nuevo Splinter Cell?

UBISOFT: Los gadgets continuarán siendo una parte muy importante del juego.

Los jugadores se podrán reencontrar con sus favoritos, como el aturdidor adherente y las minas explosivas de pared, así como con nuevos dispositivos asombrosos. Sí, los prismáticos de la versión de PS2 estarán incluidos.

Con respecto a los nuevos objetos, no podemos decir mucho todavía, pero podemos anunciar que van a deslumbrar a todo el mundo.

La mítica postura de Fisher nos seguirá permitiendo la más segura infiltración.

No sabría decir si es un telón de un teatro, pero sí que Sam se desliza hacia abajo por una tela.

Nuestro héroe no ha cambiado de costumbres y sigue contando con las armas más eficaces.

Aquí Sam apoya el brazo para conseguir mayor estabilidad y afinar la puntería.

MODOS MULTIJUGADOR Y XBOX LIVE

¿Cuántos jugadores en multijugador? ¿Cómo funciona éste? ¿Competición? ¿Deathmatch?
Domitille Doat: Como se trata del primer juego del género de sigilo que incluirá modalidad multiplayer, queremos ofrecer la major experiencia posible de juego multijugador. Actualmente estamos experimentando con un buen número de modalidades diferentes. Me temo que es muy pronto para que decidamos cuáles -y cuáles no- serán elegidos por equipo de desarrollo.

¿Opciones para multijugador en cooperación?
Domitille Doat: Muy posiblemente.

¿Puzzles diseñados específicamente para ser resueltos por dos o más personas?
Domitille Doat: Queremos sacar el máximo provecho de la experiencia multijugador. Los objetivos calculados para que los jugadores sólo los puedan solventar en cooperación con otro es algo que estamos considerando como una de nuestras metas para este juego.

¿Muchos personajes distintos para el modo multijugador o muchos Sam Fishers?
UBISOFT: Todo fan del juego original sabe de sobra que Sam Fisher sólo hay uno. Y trabaja solo. Así que no, no jugaremos con Sam online. En cambio, la historia del nuevo juego cuenta que la NSA está experimentando un nuevo tipo de operación de infiltración con pequeñas unidades denominadas "shadow net". Esta es la gente a la que la NSA llama cuando un hombre no es suficiente para un trabajo.

¿Cómo se puede traducir el juego tipo lobo-solitario de Splinter Cell, en una experiencia multijugador?
Domitille Doat:
Splinter Cell
fue considerado uno de los mejores juegos de un solo jugador del año. Uno de los puntos fuertes del juego era la línea argumental centrada en Sam Fisher como héroe solitario dedicado a salvar el mundo utilizando su propio ingenio y el manejo de diferentes dispositivos de alta tecnología. Traducirlo a un juego multijugador de equivalente alta calidad es un gran reto porque la historia y la forma de jugar necesitarán ajustarse al máximo a la línea del primer juego. Por lo tanto, los aspectos esenciales del juego de un solo jugador permanecerán en las modalidades multiplayer.

Las luces y sombras seguirán teniendo la misma vital importancia en la jugabilidad, y los jugadores podrán contar con los saltos típicos de Sam y el resto de movimientos y, por supuesto, contarán con un buen número de gadgets de alta tecnología a su disposición. Todavía no es definitivo como alteraremos la mecánica del juego por lo que no voy a entrar en muchos más detalles. La modalidad multijugador maximizarán la experiencia de un solo jugador ya que ahora los jugadores podrán compartir el sombrío mundo del espionaje internacional del Third Echelon con sus amigos.

Ahora los jugadores compartirán el sombrío mundo del espionaje internacional de los Shadow Nets del Third Echelon a través de Xbox Live

¿Cómo vamos a utilizar el Xbox Communicator?
Domitille Doat: El Communicator puede ser un buen complemento para la experiencia de juego, especialmente en juegos de táctica como Ghost Recon, en los que quieres montar estrategias con tus compañeros de equipo.

Pensamos que puede funcionar también muy bien en el entorno de Splinter Cell y estamos, actualmente, mirando cómo se podría utilizar en las partidas de juego cooperativo. Pero esa no es la única capacidad de Xbox Live en la que estamos pensando. Vamos a mirar todo lo que Xbox puede ofrecer y entonces tomaremos decisiones basándonos en cómo podemos explotarlas todas realmente.

¿Competirá Sam Fisher con otro Splinter Cell?
UBISOFT: No, nunca se enfrentan porque los Splinter Cells siempre están del mismo lado, trabajando para el Third Echelon. De nuevo, por la naturaleza de sus trabajos, y el hecho de que trabajen solos, tampoco trabajarán conjuntamente nunca, Aunque sí que trabajarán para la misma causa: Proteger la libertad de la gente en cualquier lugar del mundo.

¿Se va a añadir la modalidad de poder recibir fuego amigo?
UBISOFT: Sí, definitivamente será posible.



Ya fue lanzado en Japón. Occidente está a punto de recibir el ataque de la fuerza y magia de Raiko. Es Otogi.

XB MAGAZINE | **desarrolla:** *From Software* | **edita:** *Microsoft/Sega* | **fecha:** *Finales 2003*

Los desarrolladores japoneses de From Software se han hecho famosos por sus sagas de mechas ('Armored Core' para Playstation y 'Murakumo' para Xbox). Ahora nos llega la mejor de sus aventuras en exclusiva.

OTOGI: MYTH of DEMONS

Cientos de demonios provocan el caos sobre la Tierra, sólo Raiko puede devolver la paz, pero para ello ha de regresar de entre los muertos.

por Jetulio



Los entornos gráficos del juego cuentan con texturas de lo más espectacular.

Hace ya dos meses largos que Otogi se lanzó en el mercado japonés y, aunque las críticas allí lo han dejado con una calificación de notable, estamos ante un juego del que se ha hablado mucho y del que, seguro, se seguirá hablando. Porque además de esos sendos notables en Famitsu y Dorimaga (tal vez las dos revistas más influyentes del mercado nipón), Otogi se está convirtiendo en otro nuevo símbolo de Xbox en el país del sol naciente, y lo está haciendo por su impresionante calidad, su apartado gráfico sorprendente, su apasionante jugabilidad y su atrayente argumento. Pero, además de suponer un nuevo éxito de Xbox en Japón, Otogi es un título muy esperado por el público occidental y es que las buenas aventuras de estilo japonés están teniendo una muy buena acogida por el público, que siempre espera que muchos de aquellos títulos lleguen a nuestras tierras. Aunque ya no se trata de un título en desarrollo, hemos querido incluirlo en esta sec-



Cada nivel al que nos presentará demonios más grandes, más f uertes y más letales.

El nivel gráfico del juego en movimiento es comparable a Panzer Dragoon Orta. Precioso.

Uno de los elementos que tendremos que tener en cuenta es el uso de la magia apropiada.

Enemigos de una estatura que multiplica varias veces la nuestra. Otogi asusta.

ción para contaros todos los detalles que de este esperado juego, que llegará a nuestro país antes de que acabe el año.

Un samurai del otro mundo

Lo primero que tenemos que saber de Otogi es que es un juego que mezcla la aventura, la acción e incluso el RPG con una apasionante historia basada en la mitología japonesa. Otogi nos cuenta la historia de Raiko, un samurai muerto que es devuelto a la vida por una misteriosa mujer que lo invoca para que devuelva la paz a un mundo destruido por la acción de cientos de malvados demonios. Con un argumento muy trabajado y una colección de demonios mitológicos impactantes, tendremos que intentar superar 25 niveles gracias a la utilización de más de 30 armas, 12 variedades de magia y mucha sangre fría, con un juego que promete más de 15 horas largas de diversión. Todo con ese atractivo propio de los juegos con magia japonesa de por medio.

En cuanto al control y el modo de juego, el título con el que más se le ha comparado es con Gun Valkyrie. El control es muy similar al título de Smilebit solo que con un samurai muerto ocupando el puesto de protagonista. Con él podremos movernos y saltar en cualquier sentido (manteniendo siempre la visión en tercera persona), golpear hacia cualquier lado, movernos de forma veloz en cualquier dirección e, incluso, mantenernos en el aire unos instantes. Pero aquí terminan las comparaciones con Gun Valkyrie, ya que el resto del título no tiene nada que ver. Aquí las luchas, las magias e incluso algo de estrategia tienen el papel más protagonista. Raiko deberá superar todos los niveles básicamente eliminando a todos los demonios que nos encontremos por delante, un objetivo nada nuevo, aunque lo que sí es impactante es la manera que Raiko tiene de matar a todos esos demonios.

Las comparaciones con Gun Valkyrie son muchas, tanto en modo de juego como en el control, pero no en aspecto, luchas e historia.

En cuanto a los controles, utilizaremos los botones B e Y para los ataques fuertes y ligeros, respectivamente. El botón A se utiliza para saltar (si lo pulsamos dos veces obtendremos un doble salto muy útil) y X para las magias (tendremos que dejarlo pulsado para cargar un ataque). El gatillo izquierdo nos servirá para apuntar a un enemigo concreto y el gatillo derecho nos proporciona el "boost", ese sprint tan útil que nos arrastra de forma veloz hacia cualquier lugar (igual que en Gun Valkyrie). Un golpe especial que podemos desplegar se realiza dejando apretado este gatillo derecho y pulsando B. Con esta disposición de botones se puede desplegar una aceptable colección de combos en combate, aunque lo mejor es combinarlo con las magias.

Raiko podrá disponer de cuatro clases de magia diferente -Genbu (el Hielo), Souryu (el Relámpago Purpúreo), Byakko (el Rayo Verde) y Suzaku (el Fuego)- aunque sólo



Algunos de los demonios a los que nos enfrentaremos serán realmente atormentadores.



Raiko se encuentra en un mundo totalmente tomado por espíritus del mal.



El doblaje no creemos que pase del inglés, sin embargo los subtítulos pueden venir en castellano.



Poder luchar contra varios enemigos en pantalla es posible gracias al control.

Cuantos más demonios matemos mayor incremento de energía y de magia para nuestro héroe samurai.

podrá estar equipado con una de ellas en cada nivel. Será al principio de cada uno de los niveles cuando elegiremos la magia que más nos conviene, según al tipo de criaturas a las que debamos enfrentarnos. A cada tipo de demonio le afecta una magia diferente y nos encontraremos en muchas ocasiones con fuerzas contrarias a nuestra magia activa, contra las que nos veremos indefensos. En cuanto a las armas, también podremos equipar a Raiko con armamento de lo más variado al comenzar cada misión, comprando catanas, cimitarras, lanzas de doble hoja, armaduras, amuletos, etc. Pero tendremos que estar muy atentos a su peso, ya que si excedemos los kilos, los movimientos de Raiko se harán mucho más lentos y pesados y perderemos agilidad. Los combates en Otogi son frenéticos y sólo siendo muy hábil con los movimientos de Raiko podremos sobrevivir, ya que en muchas ocasiones estaremos completamente rodeados, por tierra y aire. Pero el matar al mayor número de demonios posible va más allá de la pura diversión, ya que la magia e incluso la energía de nuestro samurai 'no-muerto' requiere del mayor número de demonios pasados a cuchillo. En referencia a nuestro indicador de energía hay que decir que posee un elemento muy original y es que, sobre la banda sonora del juego, escucharemos latir el corazón de nuestro guerrero, un latido que irá desvaneciéndose a medida que estemos escasos de fuerza. Cuando casi no lo oigamos, estaremos a punto morir y tendremos que reiniciar el nivel.

Entornos destruibles y sonido espectacular

Otro de los elementos más característicos de Otogi es que prácticamente todo lo que aparece en pantalla puede ser destruido. Los árboles, rocas e, incluso edificios, pueden hacerse añicos ante nuestro poder. Es espectacular poder derribar una casa tan solo con un corte de nuestra katana o desplegar una potente magia contra un demonio que derribe una montaña o que produzca un tremendo cráter en el terreno. Este le da al juego un aspecto impresionante y un toque de adicción adicional. De hecho, podemos pasar un buen rato destrozando el escenario sólo por diversión, sin encontrar a un solo enemigo, y el juego ya nos habrá enamorado. El aspecto gráfico de Otogi es otro de sus grandes avales, sobre todo por los maravillosos efectos de luz que despliega. Cuando lancemos una magia sobre un demonio o seamos atacados por decenas de enemigos podremos ver como estallan rallos de luz en todas las direcciones y el potencial de nuestra Xbox se verá realmente justificado. Esto se une a la impresionante ambientación, con ese toque medieval y siniestro a lo nipón, que han conseguido los expertos de From Software. En cuanto al audio hay que decir que Otogi tendrá unos efectos de sonido espectaculares, todo con Dolby Digital 5.1 y las voces de los personajes, en principio, en japonés. La traducción de textos está asegurada pero nos tememos que las voces no pasarán del inglés. En cuanto a la banda sonora hay que decir que From Software está promocionando el juego con la canción 'Overprotected' de Britney Spears y puede que este sea uno de los temas incluidos, aunque resultaría de lo más extraño debido a la temática del título. En todo caso, la música épica japonesa estará presente.



Las armas de Raiko deben ser siempre las adecuadas. No será tarea fácil escoger.



Vuelve Spidey a colgarse de los edificios de Nueva York con muchos más ladrones, más malévolos planes y experimentos

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Treyarch* **edita:** *Activision/Proein* **fecha:** *2004*

La desarrolladora Treyarch ya se ha especializado en los videojuegos de Spider-Man y fue la empresa encargada del primer título. También para Xbox produjeron el desafortunado Minority Report.

SPIDER-MAN 2

La secuela de la película sobre el héroe de cómic nos traerá su consecuente continuación sobre Xbox... Doctor Octopus incluido.

por Jetulio

Hasta el verano de 2004 no llegará a los cines la segunda película sobre Spider-Man, dirigida por Sam Raimi y protagonizada por Tobbey Maguire, pero la gente de Treyarch ya lleva un tiempo desarrollando su esperado videojuego. Con la experiencia que les da ser los responsables del título sobre la primera película, están produciendo un videojuego que añadirá muchas mejoras y que seguirá el argumento de la secuela, con Doctor Octopus incluido. Algunas de las más importantes afectarán a su apartado gráfico pero, sobre todo, a su jugabilidad. Los movimientos y piruetas de Spidey, tanto en sus paseos aéreos como en medio de un combate, se han multiplicado y los niveles sobre los rascacielos de Manhattan tomarán otra vez un protagonismo vital. Ahora la ciudad estará mucho más detallada, con tráfico y peatones moviéndose por todos lados y podremos descender hasta la calle para interactuar con la gente. De hecho esta es la principal novedad de esta secuela, ya que hablando con los transeúntes iremos recibiendo pequeñas misiones: tendremos que detener a ladrones de bolsos, perseguir y detener el coche de unos ladrones de banco, etc. Además de la historia principal, todas estas pequeñas misiones harán más atractivo al título. Otra novedad confirmada es que en esta ocasión contaremos con un punto de mira en la pantalla para dirigir los disparos de nuestras telas de araña (aunque este punto de mira podrá buscar objetivos de forma automática) y ahora, en nuestros paseos por los tejados de Manhattan, nuestras telas de araña no quedarán colgadas si disparamos al cielo, un punto realista mucho más atractivo al título.



Simularemos la guerra de un modo realista al que no estamos acostumbrados: desde el punto de vista de la infantería

XB MAGAZINE **desarrolla:** Pandemic Studios **edita:** THQ/Proein **fecha:** 2004

Los últimos cuatro años han hecho de Pandemic una desarrolladora de gran reputación gracias a la intervención de veteranos del mundillo como Josh Resnick y Andrew Goldman. Suyos son Star Wars: Clone Wars y el futuro Full Spectrum Warrior.

Full Spectrum Warrior

por Ozetuki

El cuerpo de infantería del ejército americano tendrá dentro de muy poco un simulador de estrategia y acción que les servirá como aleccionamiento. Los usuarios de Xbox podrán disfrutar de forma exclusiva de lo que vive, piensa y la manera en que actúa un marine americano... es Full Spectrum Warrior. Simplemente real.

Una de las sorpresas del pasado E3 fue este Full Spectrum Warrior. Un juego encargado por el Ejército Norteamericano a Pandemic como simulador de estrategia de un soldado de infantería. Un simulador en el que Pandemic ha puesto tanto empeño que la gente de THQ, al verlo, no ha dudado en querer sacar una versión retail

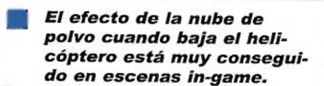
El Full Spectrum Warrior, es un "soldado todo-terreno" y, para entrenarlo, el jugador contará con un comando de nueve hombres divididos en dos equipos de cuatro (un guía, un lanzador de granadas, un soldado con ametralladora y otro con un rifle de precisión) y un comandante que les da órdenes. Un equipo completo que no sólo se moverá con nuestras órdenes, sino también bajo el mandato de una Inteligencia Artificial creada en función de las normas de comportamiento del Ejército y tras una aprobación por parte de sus expertos en táctica y estrategia militar. Nos encontraremos con que no todo lo que digamos a nuestros hombres será tomado al pie de la letra, sino que ellos actuarán también de acuerdo con

El aspecto más negativo del juego son los modelados gráficos de los enemigos.





Cada pequeño detalle de los soldados está contemplado en el juego.



El efecto de la nube de polvo cuando baja el helicóptero está muy conseguido en escenas in-game.



Posiciones reales, formaciones aprendidas por los marines, la IA del juego es genial.

El trabajo en este juego es todo estrategia desde la tercera persona.

la inteligencia militar. Antes de las misiones tendremos un menú que nos deje configurar, en parte, a los nueve hombres que forman nuestro comando de operaciones. No tendremos mucha variedad en el armamento: M4s, SAWs, granadas y lanzagranadas y algún que otro prototipo que sólo saldrá en la versión de retail. La idea es hacerlo tan austero como es la propia guerra, tan realista como ésta, tan precipitado. A medida que vayamos solventando misiones y dependiendo de la manera en que lo hagamos, los soldados más jóvenes irán ganando experiencia y en las siguientes misiones se comportarán de una forma mucho más correcta en cuanto a posición, determinación y velocidad de respuesta.

Y si algo nos llamó la atención de este juego fue cómo se controlaba toda la acción. Esencialmente veremos que nuestra acción será situar a cada miembro de los dos equipos de tiradores en la posición correcta para afrontar la misión. En Full Spectrum Warrior, nosotros no daremos un solo tiro. Nuestros chicos hacen todo ese trabajo, mientras nosotros ya estamos planeando la estrategia de evacuación de la zona y las zonas de mejor cobertura. Nosotros lo controlaremos todo con el cursor y con las formaciones que aparecerán en pantalla a modo de círculos que representan a los otros soldados (uno de ellos más iluminado que es el guía) y que formarán en función a las tácticas norteamericanas de defensa, una fila junto a una pared o una formación en V a campo abierto. De esta forma nos encontraremos dando órdenes a cada uno de los dos equipos o individualmente a cada solda-

Controlaremos toda la acción de los dos grupos de soldados con nuestras acciones, y nosotros no daremos ni un solo tiro

do, ero eso sí, deberemos estar tranquilos porque la IA que ha creado Pandemic Studios no dejará lugar a la improvisación y veremos a unos soldados permanentemente concentrados, mirando a un lugar y a otro buscando posibles enemigos.

Y además gráficamente es tremendamente sólido con unos modelados de los soldados muy buenos y unos escenarios realmente geniales con efectos de partículas, explosiones y destrucción de parte del escenario, todo muy bien recreado. Se trata de un juego en tercera persona con una cámara elevada que irá buscando los mejores ángulos en cada momento y que rotará en función si estamos con uno u otro de los dos equipos a los que manejaremos. Pero también se podrá controlar para los momentos en los que la precisión del tiro o posición sea trascendental. Un momento interesante del juego es cuando queremos dar órdenes a soldados concretos, ya que la cámara se colocará en su hombro derecho y el soldado girará la cabeza para atrás acatando nuestras órdenes con el gesto.

Hoy Oriente próximo, ¿la siguiente misiòn? Tensión y realismo con seis meses más de desarrollo por delante.



Codemasters apuesta por el fútbol en Xbox y para ello han tomado lo mejor de todos los mejores juegos

El realismo en los modelados de los jugadores es evidente en cada captura.

XB MAGAZINE **desarrolla:** In-house **edita:** Codemasters **fecha:** Octubre 2003

La experiencia de Codemasters en el terreno de los juegos de fútbol se limita a su más que aceptable título de manager. En esta incursión en el terreno de los simuladores de juego tendremos que tratarles como lo que son: novatos.

CLUB FOOTBALL

por Ozetuki

Inteligencia Artificial decente, gráficos al estilo del juego de Konami, la misma disposición para los controles... ¿habrán captado qué es lo que necesitan los xboxeros?

Las licencias sobre varios de los mejores clubes europeos le añaden un valor muy interesante.



Club Football es un juego del que ya hemos hablado en otras ocasiones y que viene siendo noticia desde el E3 del año 2002. Poco a poco la gente de Codemasters ha conseguido que más y más equipos se adhieran a la licencia para conseguir sacar un juego que basa su éxito en la localización hasta el extremo. No se trata de que los textos vengan en castellano o si viene o no doblado... aquí lo importante es que el protagonista de nuestro juego será el Real Madrid, el Barcelona o alguno de los equipos europeos de los que hay licencia (PSG, Milán AC,...), el equipo de nuestros amores. Y lo que esto significa es que controlaremos a nuestras estrellas, jugaremos en el estadio de nuestro equipo, nuestra afición cantará los cánticos habituales en el estadio y todo recreará al equipo de la licencia que compremos. Además el editor de jugadores nos permitirá crear nuestro propio jugador y hacerle jugar cerca de las estrellas del equipo.

Pero además de hacer este esfuerzo para conseguir un cierto compromiso entre los jugadores y el propio equipo del juego, nos encontraremos con un buen juego de fútbol.

Por lo que pudimos ver en primera persona en Los Ángeles en el pasado E3 (y no sólo ver, sino que pudimos jugarlo brevemente), Club Football trata de

Cuando nos enfrentemos a otros equipos, sus estrellas estarán bien detalladas.

El control de juego es abrumadoramente similar a PES lo cual nos resulta muy positivo.

El editor de jugadores es uno de los aspectos más cuidados para poder meternos en el equipo.

La idea de Codemasters es incluir cada vez un mayor número de licencias.

El aspecto gráfico del juego en movimiento es bastante sencillo.

hacer el juego de fútbol que más desean los aficionados. Es decir, combinar toda la potencia de licencias de FIFA con el caché que esto supone para el juego, con la jugabilidad de los ya míticos Pro Evolution Soccer (PES). Esto, que parece una tarea muy complicada es lo que más tiempo está llevando al equipo de desarrollo de Codemasters, pero por lo visto no están tratando de añadir cosas nuevas, ni innovar de ninguna de las maneras, sólo quieren dar al público el juego que tanto les gusta. Prueba de ello es el propio aspecto gráfico del juego ya que nos encontraremos con que Club Football imita al detalle a Pro Evolution Soccer. Realmente a nosotros nos pareció muy similar, tanto en las texturas, las animaciones de los jugadores, los detalles en pantalla como el mapa del campo o el rótulo de los nombres y estrategias del equipo. Y esto nos llamó muy poderosamente la atención. Más aún cuando los propios desarrolladores de Codemasters nos confirmaron que su idea era hacer precisamente eso, un PES mucho mejor y con licencias. Y la manera de mejorarlo de los británicos ha sido introduciendo los modelados de las estrellas de cada equipo. Nos encontraremos que el equipo protagonista del juego estará detallado jugador por jugador. Este trabajo ha incluido sesiones de fotos personalizadas con cada jugador de cada equipo, y el resultado en algunos de los casos es muy espectacular. El resto de equipos del juego contará con modelados estándar, excepto en el caso de las estrellas de cada equipo que sí estarán bien representadas. Lo mismo con los sonidos y aspecto de los estadios.

Cuando tuvimos ocasión de probar el juego, vimos que el fallo más grave era la IA, algo fundamental en el fútbol

Pero el detalle importante aquí es la jugabilidad del título. Para esto la gente de Codemasters decidió crear un juego intuitivo y de fácil manejo, en el que no contemos tanto con factores demasiado realistas, sino más bien con la emoción de los lances de un partido de fútbol como el contragolpe muy rápido, los pases en profundidad asombrosos, las paredes, los freekicks a la escuadra, etcétera. Para ello tomaron el manejo de PES, dispusieron los botones de la misma manera y nos evitarán a los jugadores tener que memorizar una nueva forma de jugar. En el detalle concreto de las faltas nos encontraremos que el sistema de tiros es más similar al de FIFA, elegiremos dónde queremos golpear de todo el balón y luego la potencia. Pero Club Football tiene un punto en contra en nuestra opinión y tal y como vimos el juego en el E3 de mayo, a cinco meses del desarrollo final: la Inteligencia Artificial. Encontramos que algunas de las respuestas de los jugadores no resultaban demasiado coherentes y sus movimientos no acompañaban a los de nuestros jugadores, tanto en ataque como en desensa. Este detalle es que el ha hecho que FIFA en muchas de sus ediciones no resulte nada espectacular, es un detalle que al jugador de estos juegos le importa por el propio juego del fútbol, un juego de equipo que no podremos nunca desplegar, si nuestros compañeros no responden de una IA muy desarrollada.



La expectación que habíamos generado en torno a este título fue defraudada por un pobre port de PS2 ante el que nos encontramos

XB MAGAZINE **desarrolla:** Acclaim **edita:** Acclaim **fecha:** Otoño 2003

Si por algo Acclaim se ha hecho famosa en Xbox es por hacer la conversión de Burnout y Burnout 2, dos juegazos sobre ruedas imprescindibles. El estudio de desarrollo Acclaim Studios Cheltenham es famoso por su Extreme G 3 y el nuevo XGRA.

ALIAS

por Ozetuki

Una de las series de televisión con más éxito en Estados Unidos lanza a la palestra de los héroes de videojuego a Sydney Bristow, una Lara Croft más real.

Los diferentes gadgets es uno de los elementos que hacen más interesante a Alias.



La serie, que también se puede ver en nuestro país a través de una cadena privada, nos muestra la doble vida de Sydney Bristow, SD-6, y su facilidad para acatar las órdenes de la CIA. Se trata de una agente secreta que es localizada para determinadas misiones, misiones en las que se requiera sigilo, habilidad, buena presencia y maestría en las artes marciales. Y es que nuestro personaje se le ve bastante bien preparado en todos estos campos. Aunque el juego pretende ser un Splinter Cell con el añadido de tener a su personaje de carne y hueso por las televisiones de medio mundo, realmente no llega a ser ni siquiera parecido. En primer lugar porque aquí nos encontraremos con que el combate sí es importante. Mientras que en Splinter Cell podíamos evitarlo en todo momento, Alias nos enfrenta una y otra vez contra los "malos" y nos sitúa ante situaciones que nunca veríamos en Splinter Cell. Ese toque de beat´m up le da más acción, pero le resta puntos como juego en el que el sigilo es realmente importante. El otro punto fuerte de Alias son los gadgets. Y para ello se ha contado con toda la tecnología que la protagonista es capaz de utilizar en la serie y con los creadores de cada uno de los aparatos.

A las alturas de desarrollo que nos encontramos el juego, pudimos comprobar que la

Las luchas con artes marciales desmarcan al título del género de sigilo.

El modelado de la protagonista es bastante bueno, no así el del resto de personajes.

La agente Bristow creía estar fuera de la organización... pero una vez que entras, nunca sales.

Los cambios de indumentaria son contínuos como en la propia serie.

base sobre la que se creaba todo Alias era de PS2 y para la versión de Xbox se estaban añadiendo nuevas texturas y modelados con mayor número de polígonos que realmente hacían verse diferencias entre las versiones de Sony y Microsoft. Uno de los detalles importantes eran las sombras, realmente había grandes diferencias entre ambas versiones a pesar de que el estado de desarrollo del juego para PS2 era mucho más avanzado. Además de las diferencias gráficas, el aspecto en sí mismo del juego no nos sorprendió demasiado gratamente. Las capturas de pantallas que mostramos aquí hablan por sí mismas y es que la consola Xbox está capacitada para creaciones mucho más ambiciosas. Por otro lado los controles y cámara nos dejaron con la duda de si realmente será sencillo el manejo ya que las acciones parecían quedar muy claras, pero las cámaras en ocasiones se volvían demasiado incómodas. Para evitar algunos de los movimientos de cámara inoportunos, la gente de Acclaim ha creado un efecto que se ha hecho famoso antes por su uso en la propia serie. La pantalla se dividirá en dos y en ambas partes transcurrirá la acción, mostrándonos dos puntos de vista distintos. Este elemento nos resultó muy original y útil... posiblemente el mejor detalle de todo el juego. En otro orden de cosas, alias nos mostrará un modelado espectacular de la protagonista de la serie Jennifer Gartner que, además, irá cambiando de vestimenta constantemente tal y como ocurre en la propia serie de TV. El argumento del juego ha sido escrito por los guionistas de la serie y nos presentarán a una SD-6 que estaba completamente convencida de haber salido de la organización tras dos años sin trabajar para ellos.

Si la acción tiene que transcurrir en dos sitios a la vez, la escena se parte en dos, el mejor detalle del juego

Pero la CIA sabe cuidar a sus agentes y sabe cuándo puede llamarlos y para qué tipo de misión lo debe hacer.

Y parece que esta misión a la que todavía le quedan cuatro meses de desarrollo, ha sido encargada a ella.

El port de PS2 a Xbox no hace justicia a nuestra consola.



LIVE ONLINE ENABLED

por Jorge Núñez

Puntuación: 8

MIDTOWN MADNESS 3

Por fin llega a nuestra querida consola la tercera parte de este esperado juego de conducción. Una de las mejores noticias, por lo menos, para los poseedores de Xbox Live, ya que es totalmente jugable online.

Para los que no lo conozcáis se trata de un juego de conducción al más puro estilo arcade, con todo tipo de modos multijugador, tanto offline como online. Tendremos a nuestra disposición dos enormes ciudades, París y Washington, recreadas con gran fidelidad y listas para nosotros. Midtown Madness 3, si por algo va a destacar es por poseer un divertidísimo modo multijugador. En su modalidad online mucho más completo ya que traerá todos los modos offline y otros exclusivamente para jugar con nuestros amigos del Live.

El único inconveniente que le podríamos encontrar, aunque en realidad no lo es, sería el hecho de que tengamos el número de jugadores limitados a ocho en todos sus modos. Esto es así para optimizar la experiencia online y asegurar que todo va lo mejor posible.

Aparte de esto, estarán un poco limitados el número de bots y de peatones por la misma razón.



Modos de juego

El juego contará con nada menos que 6 modos (los 2 primeros disponibles también offline) para competir o aliarnos en equipos con quien queramos. Vamos a explicar cada uno de ellos brevemente:

- **Blitz:** tenemos que llegar antes que nadie a un punto señalado en el mapa con la ayuda de una flecha que nos va dando una orientación aproximada.

- **Checkpoint:** se trata de llegar a los puntos de control situados por el mapa antes que los adversarios. La peculiaridad es que no hace falta seguir un orden concreto.

- **Capture the gold:** aquí tenemos 2 equipos intentando conseguir encontrar el oro que hay en el mapa y llevarlo a donde nos indiquen. Cuando lo tengamos, el equipo contrario puede quitárnoslo, así que debemos tener cuidado.

- **Tag mode:** un jugador está marcado y tiene que golpear a otro para quitarse la marca. Si pasas demasiado tiempo sin pasarle la marca a otro, pierdes.

- **Stay away:** como el anterior pero para ganar tienes que llevar la marca y con la diferencia de poder jugar haciendo equipos.

- **Hunter:** el jugador marcado tiene que marcar a los demás, y el último coche que quede sin tocar gana.



Como dijimos en la review del juego, podremos conducir muchos vehículos distintos.

Tipos de coche

¿Os creíais que sólo podíais elegir entre varios modelos de coches? Pues estabais muy equivocados, ya que se podrá elegir entre muchísimos tipos de vehículos. Tendremos tanto coches con sus licencias, como 4x4, autobuses o camiones.

Pero hay que tener cuidado al elegir, ya que los coches son rápidos pero poco resistentes, y los autobuses son resistentes y pesados pero inestables. Según a lo que vayamos a jugar nos decantaremos por un modelo u otro, a no ser que queramos acabar hechos papilla nada más salir.



Opciones LIVE!

Descarga de contenido: Sí
Clasificación mundial: Sí
Búsqueda por idiomas: No
Nº de jugadores: 1- 8



Actualización Xbox LIVE

En la reciente edición del E3 de Los Ángeles, a parte de otras sorpresas, Microsoft anunció una serie de mejoras que verán la luz en los próximos meses, que serán:

Xbox Live Alerts: con esto se podrán recibir en el teléfono móvil, en el PC con el Msn Messenger, o en el PDA, invitaciones para jugar con amigos del Live. Xbox Live Web: se podrán ver los rankings, puntuaciones y la lista de amigos desde una nueva web de Xbox.

Juegos Xbox Live: algunos juegos traerán la posibilidad de conectarse al servicio incluso en partidas para un solo jugador, con el fin de poder ser invitado o ver en cualquier momento el estado de nuestros amigos en la red.

Equipos y Competiciones: se podrá participar en torneos organizados en la web y los juegos, y montar equipos fácilmente con quien nosotros queramos. También estará la posibilidad de recibir en el móvil el estado de estos torneos y ver tu clasificación.

Xbox Live Now!: con esta nueva característica los jugadores podrán hablar sin tener que entrar necesariamente a un juego, directamente desde el menú de Xbox Live de la consola.



Una de las capturas que se mostraron en el E3 de este año sobre la nueva interfaz de Xbox Live que se podrá descargar dentro de muy poco.

Decargas

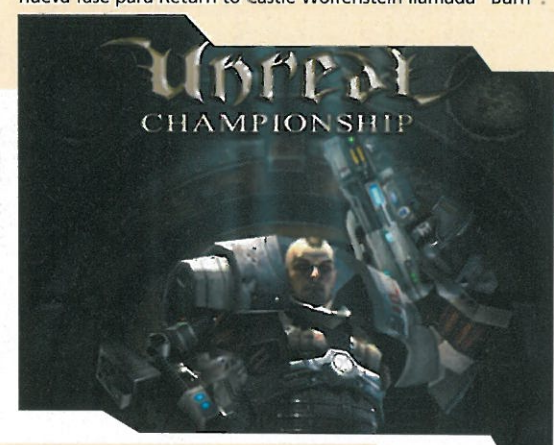
Con motivo de la aparición de la esperada actualización del Unreal, vamos a especificar qué es lo que se ha mejorado.

Lo más importante puede ser el haber quitado el anti-aliasing en el juego para que vaya todo mucho más fluido en las partidas online y reducir el Lag.

Después también se han suprimido todos los tipos de trampas conocidas con las que se aprovechaban muchos jugadores, como algunos atajos en los mapas, los trucos de armas como el Rifle T.A.G. o el lanzamisiles. También se han pulido algunos problemas al entrar a jugar en las salas (ahora comprueba que haya espacio antes de entrar), o alguna penalización por usar transportadores y cosas así.

Por supuesto se han añadido 4 fases nuevas que son "Inferno", "AquaMortis", "Leviathan" y "OtharosRun". Ésta última es para el modo de juego capturar la bandera, y los otros tres para deathmatch.

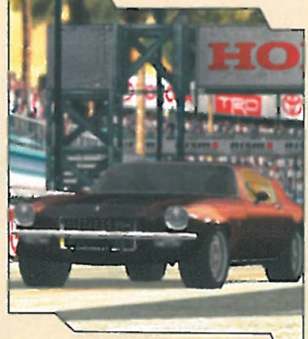
Desde el mes de Junio también tenemos disponible una nueva fase para Return to Castle Wolfenstein llamada "Barn".



PRÓXIMAMENTE



PSO: este famoso juego de rol masivo de Sega, pese a diversos anuncios de lanzamientos en nuestro país, todavía se resiste a salir hasta septiembre. Esperemos que no sufra más retrasos.



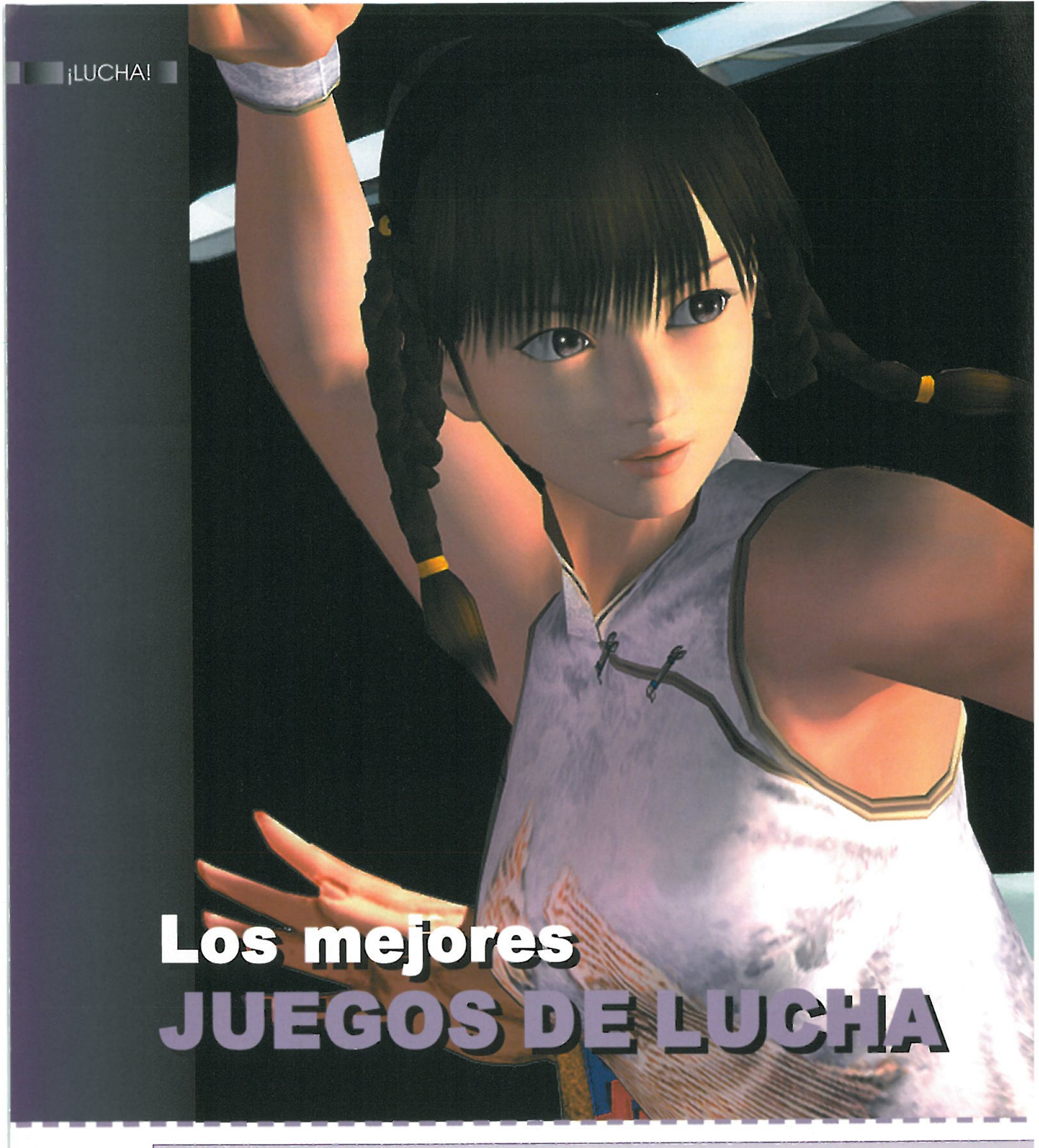
Sega GT Online: el simulador de coches (también de Sega) que intenta competir con el Gran Turismo, también se apunta a la fiesta online. No podremos disfrutar de él hasta finales de año.



Outlaw Volleyball: un juego de volleyball que está creando muy buenas expectativas entre los jugones aficionados a este deporte, y también entre los no tan aficionados.

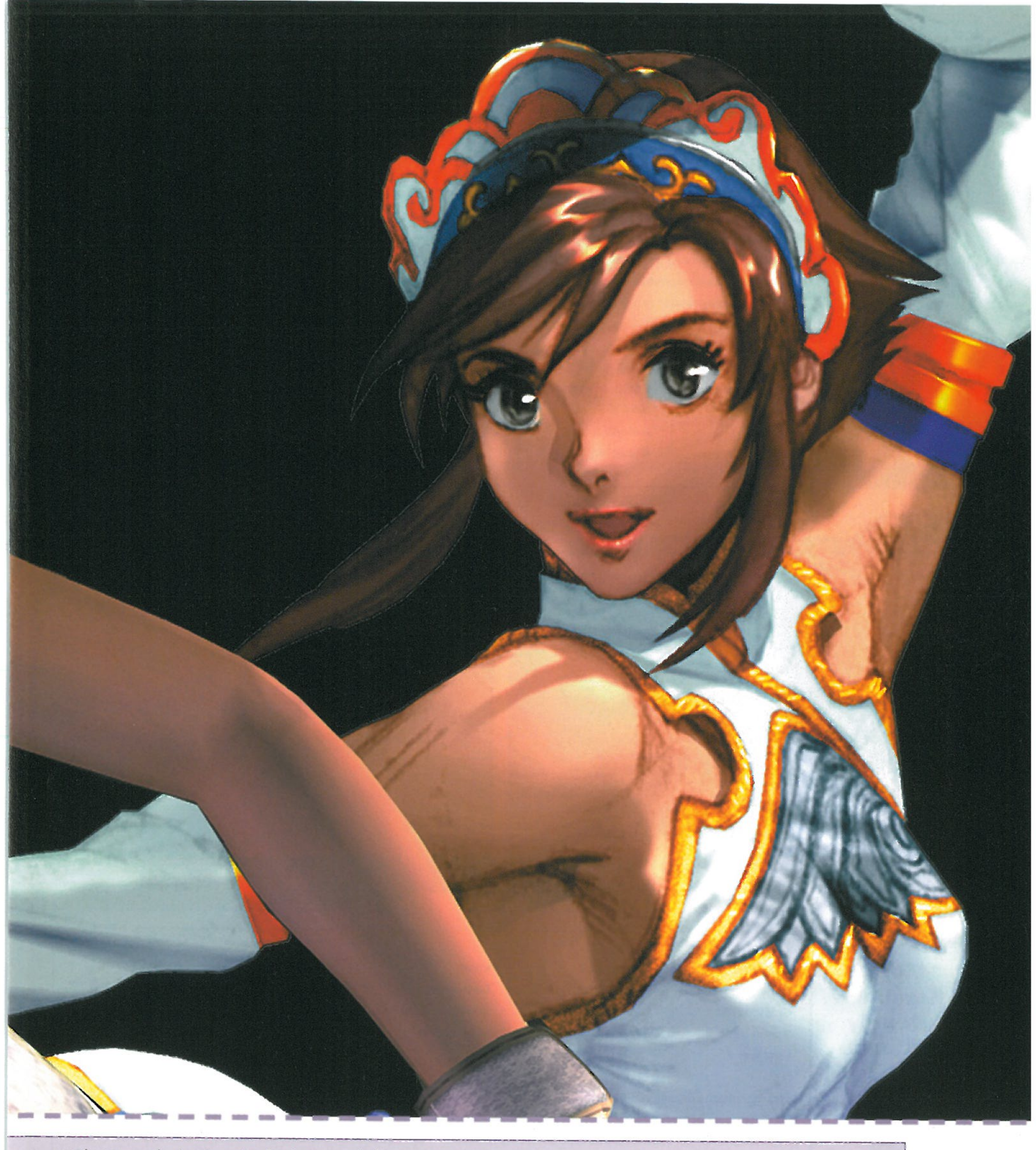


Counter Strike: ¿qué decir de este juego? Probablemente el shooter más famoso del PC con su modalidad online llega a nuestra querida Xbox, aunque todavía tendremos que esperar al año que viene para degustarlo.



Los mejores JUEGOS DE LUCHA

El genero de la lucha es uno de los más típicamente consoleros, heredero directo de aquellas míticas máquinas arcade que hicieron de los salones recreativos nuestra segunda casa (o nuestra única casa, en algunos casos). Contar con un buen catálogo de títulos de lucha hace más grande a una videoconsola y Xbox cuenta ya con una notable colección, algunos de ellos considerados como los mejo-



res juegos de lucha de todos los tiempos. Con el objetivo de coronar al mejor de estos títulos para nuestra consola, publicamos aquí la primera gran comparativa con los seis juegos que consideramos más importantes del género, dejando fuera a títulos que no alcanzan una mínima calidad y todos aquellos que, aunque anunciados, aún no han llegado a las tiendas. Las espadas están en alto y comienza la lucha final por ser considerado el mejor juego de lucha de Xbox.

Dead or alive 3

El primero de los juegos de lucha para Xbox salió al mercado acompañando el lanzamiento de la consola, es la principal baza de Microsoft en el mercado nipón y, para muchos, sigue siendo el rey del género con diferencia. La gente de Team Ninja y de la editora japonesa Tecmo han logrado crear una saga de lucha con entidad propia, con personajes muy populares y carismáticos y con una jugabilidad en los combates que ha enganchado a muchos fans del género. Con esta tercera entrega, una apuesta en exclusiva para nuestra consola, han alcanzado niveles de perfección inimaginables antes de que apareciera en el mercaod nuestra amada máquina. 16 luchadores, 13 estilos de lucha diferentes, escenarios enormes y con fantásticos detalles y un apartado sonoro espectacular (Aerosmith y los efectos 5.1 sonando por todas partes).

Jugabilidad: 9
Controles: 8
Gráficos: 9
Sonido: 9
Efectos: 9

Música: 10
Playlist propia: no
5.1: Si
Adicción: 9
Duración: 8

Live:
Descargas: NO
Juego Online: NO
Argumento: 8

Personajes
Carisma: 9
Variedad: 9
Trajes: 8
Idioma: Textos en castellano
Extras: 5

NOTA XBM
(nº 10 – febrero 2003)
9,1



Aunque se trata del primer juego de lucha aparecido en Xbox, su calidad le sigue honrando.



La mítica saga Mortal Kombat ha vuelto con un aceptable nivel para bien de sus miles de fans.

Mortal Kombat V Deadly Alliance

Jugabilidad: 8
Controles: 7
Gráficos: 8
Sonido: 8
Efectos: 7

Música: 7
Playlist propia: Si
5.1: Si
Adicción: 8
Duración: 7

Live:
Descargas: NO
Juego Online: NO
Argumento: 8

Personajes
Carisma: 9
Variedad: 8
Trajes: 7
Idioma: Textos en castellano
Extras: 9

NOTA XBM
(nº 10 – febrero 2003)
8,0

La quinta entrega de esta clásica saga de lucha regresa con un aspecto completamente nuevo y unos gráficos acordes con la potencia de Xbox, pero con el mismo espíritu que ha hecho famoso a Mortal Kombat en medio mundo. La sangre inundando todo el escenario, los combos imposibles, el humor y la violencia de siempre y los famosos "fatalities", que ponen la guinda a cada combate. Esta quinta entrega de Mortal Kombat destaca, sobre todo, por el avanzado sistema de combate que aporta y su gran jugabilidad. Los 21 luchadores que hay disponibles en el juego, muchos de ellos viejos conocidos de los fans de la saga, cuentan con tres estilos de lucha diferentes. Estos estilos, que se resaltan en la parte inferior de la pantalla, pueden cambiarse en medio de un combate pulsando el gatillo izquierdo, lo que añade cientos de combinaciones de lucha en cada combate. Cuando elijas a cada luchador, podrás aprender la enorme lista de movimientos, golpes y combos de cada uno de sus tres estilos de lucha y combinarlos a placer. En cuanto al nivel técnico, ya hemos dicho la impresión que nos han causado sus gráficos. Estos destacan, sobre todo, por la perfección en el modelado de los personajes, ya que los escenarios, aunque bastante curiosos, no alcanzan la misma calidad.

Tao Feng Fist of the Lotus



El segundo gran título de lucha de Microsoft Games Studios viene de la mano de John Tobias, el creador de la mítica saga Mortal Kombat. Un juego que posee ese sabor sangriento y arcade de la saga que hizo famoso a su creador, pero con un buen número de impresionantes novedades que lo hacen único. Además de su espectacular calidad visual, el título de Studios Gigante añade al género de la lucha dos importantes elementos: un sistema de asaltos sin ningún tipo de round ni tiempo y un realista y veraz nivel de daño en los luchadores. En Tao Feng se libra cada combate al más fuerte y resistente de los luchadores y sólo se decide cuando uno de los dos cae al suelo derrotado, sin rounds ni tiempos máximos, lo que hace que haya combates de más de cinco minutos de duración. Pero, sin duda, lo más espectacular es cómo afectan los golpes a cada uno de los luchadores. En medio de un combate iremos apreciando golpes, contusiones, brechas, cortes, ojos morados, etc., en cada uno de los personajes y estas heridas se reflejarán en su lucha. Un brazo lesionado hará que sus golpes a partir de ese momento hagan un 50% menos de daño. Una verdadera pasada.

Jugabilidad: 8	**Música:** 7	**Live:**	**Personajes**	castellano
Controles: 7	**Playlist propia:** no	**Descargas:** NO	**Carisma:** 6	**Extras:6**
Gráficos: 9	**5.1:** Si	**Juego Online:** NO	**Variedad:** 7	**NOTA XBM**
Sonido: 7	**Adicción:** 8	**Argumento:** 7	**Trajes:** 8	(nº 13 – mayo 2003)
Efectos: 6	**Duración:7**		**Idioma:** Textos en	**8,4**



Tao Feng es otro juego producido por Microsoft y que ha contado con la experiencia de John Tobias.



Soul Calibur 2 ha sido nombrado el mejor juego de lucha en el pasado E3, la feria de Los Ángeles.

Soul Calibur II

Jugabilidad: 8	**Música:** 7	**Live:**	**Personajes**	inglés
Controles: 7	**Playlist propia:** No	**Descargas:** NO	**Carisma:** 8	**Extras:** 6
Gráficos: 8	**5.1:** Si	**Juego Online:** NO	**Variedad:** 8	**NOTA XBM**
Sonido: 7	**Adicción:** 8	**Argumento:** 8	**Trajes:** 7	(nº 10 – febrero 2003)
Efectos: 7	**Duración:** 8		**Idioma:** Textos en	**8,5**



Otra mítica saga de lucha que se ha convertido en un icono más para los aficionados a este género. La historia de la espada Soul Edge llega a su tercera entrega, después de aquel mítico Soul Calibur que saliera en exclusiva para Dreamcast y que sorprendiera a todos los aficionados por su intensa experiencia de combate. Ahora, Soul Calibur II llega para todas las plataformas pero con una versión personalizada y cuidada al máximo para cada una de ellas. La versión de Xbox, por ejemplo, incluye a Spawn (el mítico héroe de cómic creado por Todd McFarlane) como jugador exclusivo de nuestra plataforma. Como siempre, el título responde a las principales armas con las que se ha caracterizado siempre la saga: unos enormes personajes perfectamente detallados, una jugabilidad ediablada y unas enormes espadas y demás armas blancas. En el aspecto de la jugabilidad, el gran elemento diferenciador que hizo del título de Dreamcast el mejor juego de lucha en su momento, sigue siendo exactamente igual. Y esto es bueno por una parte pero malo por otra, pues la evolución ha sido nula y tal vez en este aspecto se comience a quedar algo retrasado respecto a otros títulos. Aquí no hay interacción con el escenario, ni cambio en los tipos de lucha, ni un nivel de daños perfeccionado. Todo sigue igual, pero mucho más bonito. En el terreno gráfico, hay que decir que Namco tampoco ha variado mucho el buen motor con el que contaba el juego de hace unos años.

Marvel vs. Capcom 2



Capcom ha exprimido al máximo sus licencias de recreativa de lucha, sobre todo a raíz de las apariciones de las series 'Versus', donde los personajes de Capcom, SNK o los héroes de Marvel han intercambiado golpes en varias entregas. Marvel vs. Capcom 2 es uno de los títulos de más éxito de esta serie y podría tratarse de un bombazo para el catálogo de Xbox si no se tratase de un juego que salió hae ya más de dos años y medio en Dreamcast. Además, la versión que nos ocupa no varía en nada a aquella de la que disfrutaron tantos aficionados a los juegos de lucha. Un título en 2D que mezcla a los protagonistas de series como Street Figthers con los superhéroes del universo Marvel. Más de 50 luchadores en total, cuatro modos de juego y combates de 3 contra 3 pueden hacer disfrutar a los más nostálgicos del género que no pidan algo más, como por ejemplo que hubiese sido compatible con Xbox Live, como la versión USA. En esta versión también podremos elegir entre utilizar el pad digital (para los puristas) o el stick analógico (para los acostumbrados a una nueva era en el mundo de la lucha). Muy pocas novedades y nada recomendable si ya lo jugaste en Dreamcast y quieres quedarte con aquel buen sabor de boca.

Jugabilidad: 9	**Música:** 6	**Live:**	**Personajes**	inglés
Controles: 7	**Playlist propia:** no	**Descargas:** NO	**Carisma:** 9	**Extras:** 5
Gráficos: 6	**5.1:** NO	**Juego Online:** NO	**Variedad:** 9	**NOTA XBM**
Sonido: 6	**Adicción:** 9	**Argumento:** 6	**Trajes:** 6	(nº 10 – febrero 2003)
Efectos: 6	**Duración:** 7		**Idioma:** Textos en	**7,8**

El primer título de lucha compatible con Xbox Live se ha convertido en algo imprescindible para muchos.

Este era un título que triunfó en Dreamcast y que ha llegado a Xbox tal cual.

Capcom vs. SNK 2 Eo

Jugabilidad: 9	**Música:** 7	**Live:**	**Personajes**	inglés
Controles: 7	**Playlist propia:** Si	**Descargas:** NO	**Carisma:** 9	**Extras:** 9
Gráficos: 6	**5.1:** No	**Juego Online:** Sí	**Variedad:** 9	**NOTA XBM**
Sonido: X	**Adicción:** 8	**Argumento:** 6	**Trajes:** 6	(nº 13 – mayo2003)
Efectos: 6	**Duración:** 8		**Idioma:** Textos en	**8,4**

La compañía nipona Capcom sigue apostando por los títulos clásicos en 2D, añadiendo acción y jugabilidad frenética y huyendo de la tendencia tridimensional que sigue el resto de la industria. El resultado simpre es un juego impresionante con sabor a vieja recreativa y que encandila a los más aficionados al género. Un juego sencillo en el que comenzar a dar golpes se hace verdaderamente fácil pero donde si quieres ganar todos los combates tendrás que aprender a dominar todo el potencial de tu personaje. Además, con este juego, Capcom ha creado el primer título de lucha para Xbox Live. Una enorme colección de combos y golpes para cada personaje se une al uso clásico de los botones y la cruceta digital para dirigir las patadas y puñetazos débiles, medianos o fuertes y los golpes especiales. Aunque una importante novedad en este título, dirigida a los jugadores más novatos en este tipo de arcades, es la incusión del modo "EO", que desactiva el pad digital y activa el stick analógico permitiendo utilizarlo para desplgar combos y golpes especiales de forma muy sencilla. Aquí también se pueden elegir entre 6 estilos de lucha diferentes. El apartado técnico del juego nos ha dejado un poco fríos, ya que la pixelización que sufren los personajes destaca el echo de que los modelos se hayan portado de versiones anteriores sin mucho cuidado. Afortunadamente, el impresionante modo para Xobx Live, nos permite jugar con contendientes humanos de forma inmediata, adictiva y sin ver el dichoso cartel de "Insert Coin".

Veredicto

Nuestro veredicto, como el de muchos usuarios de Xbox, se decanta del lado de Dead or Alive 3. El título de Team Ninja tiene ya más de una año y medio y sigue tan fresco como el día de su lanzamiento. Su experiencia de lucha, su jugabilidad, su adicción, su impresionante alarde técnico, el carisma de sus luchadores (y sobre todo de sus luchadoras) y su profundidad y duración le hacen, de momento, el rey indiscutible de los juegos de lucha, tanto en Xbox como en todas las plataformas (a nuestro entender).

Tecmo ha hecho de Dead or Alive su producto estrella y lo ha hecho confiando en la exclusividad en Xbox, la mejor plataforma del mercado. La jugada le ha salido bien y sabe que todo lo que saque al mercado protagonizado por estas luchadoras se venderá sólo (aunque se trate de un juego de relaciones en una isla paradisíaca, jugando al volley playa). Pero dejando de lado el controvertido, aunque exitoso, DOA Xtreme Volley, Team Ninja sabe que la saga de lucha vuelve a ser su producto fuerte y ya ha anunciado el lanzamiento de su próximo título: 'Dead or Alive Online'. Y mucho nos tememos que DOA 3 será el rey del mambo en lo que a lucha se refiere hasta el mismo día del lanzamiento de su sucesor, el magnífico nuevo capítulo de la saga que, además de estar muy mejorado y añadir cientos de mejoras, se disfrutará a través de Xbox Live. Si DOA 3 es el presente de la lucha, DOA Online es el futuro más inmediato y, afortunadamente para todos nosotros, se jugará "Sólo en Xbox".

Encuesta 'Xboxmaniática'

Como el tema de esta comparativa era muy complicado y controvertido, hemos querido pedir vuestra opinión y lo hemos hecho a través de una encuesta en nuestro foro de Xboxmaniac.com. La verdad es que el resultado ha sido bastante contundente y se acerca bastante a nuestro resultado (y al de los redactores que, en su día, puntuaron los juegos en las páginas de XB Magazine). Ahí van los resultados:

Dead or Alive 3 (58%)
Soul Calibur 2 (16%)
Tao Feng (10%)
Capcom vs. SNK 2 EO (8%)
Mortal Kombat Deadly Alliance (8%)
Marvel vs. Capcom (0%)



Desd or Alive Online será el candidato a suceder al actual rey de la lucha: DOA 3

El aspecto gráfico de DOA Online sigue siendo increíble y su jugabilidad, seguro que también.

HALO 2

Todos los detalles de la Demo de E3

Baja la luz, la gente empieza a montar una gran algarabía, Ed Fries acaba de presentarnos a Joe Staten y éste va a hacer una demo de Halo 2 para toda la gente que estamos reunida ante la pantalla. Halo 2 ya está en marcha.



01. Empieza con un Pelican que sobrevuela una ciudad en la Tierra. Se trata de New Mombasa, en el protectorado del Este de África.



02. Al principio el Pelican es prácticamente idéntico a los de la primera parte del juego. El Jefe Maestro va acompañadop de unos cuantos marines en este vehículo.

03. Lo único en lo que encontramos diferencias es que en la parte delantera no veremos un único asiento para el piloto, sino dos. Además, no se trata de una cabina cerrada, sino que parece accesible desde la parte trasera de la aeronave.

04. Ya se empieza a notar aquí que algunos de los marines han sido mejorados. Vemos que algunos llevan algo parecido, no igual, a una armadura MJOLNIR con cascos. Los gráficos, han sido totalmente renovados y son mucho más pulidos.

05. El efecto de profundidad de campo que vimos utilizado en el primero de los trailers es usado de vez en cuando para hacernos centrar la vista en los detalles con mayor calidad y mayor trabajo que de otra forma no se apreciarían.

06. El Pelican aterriza de una forma muy realista y termina la primera de las escenas cinemáticas dejando paso a la parte de la demo jugada.

07. El Jefe Maestro se mete en la primera línea de fuego desde el principio, guiado por un marine que le muestra el camino.

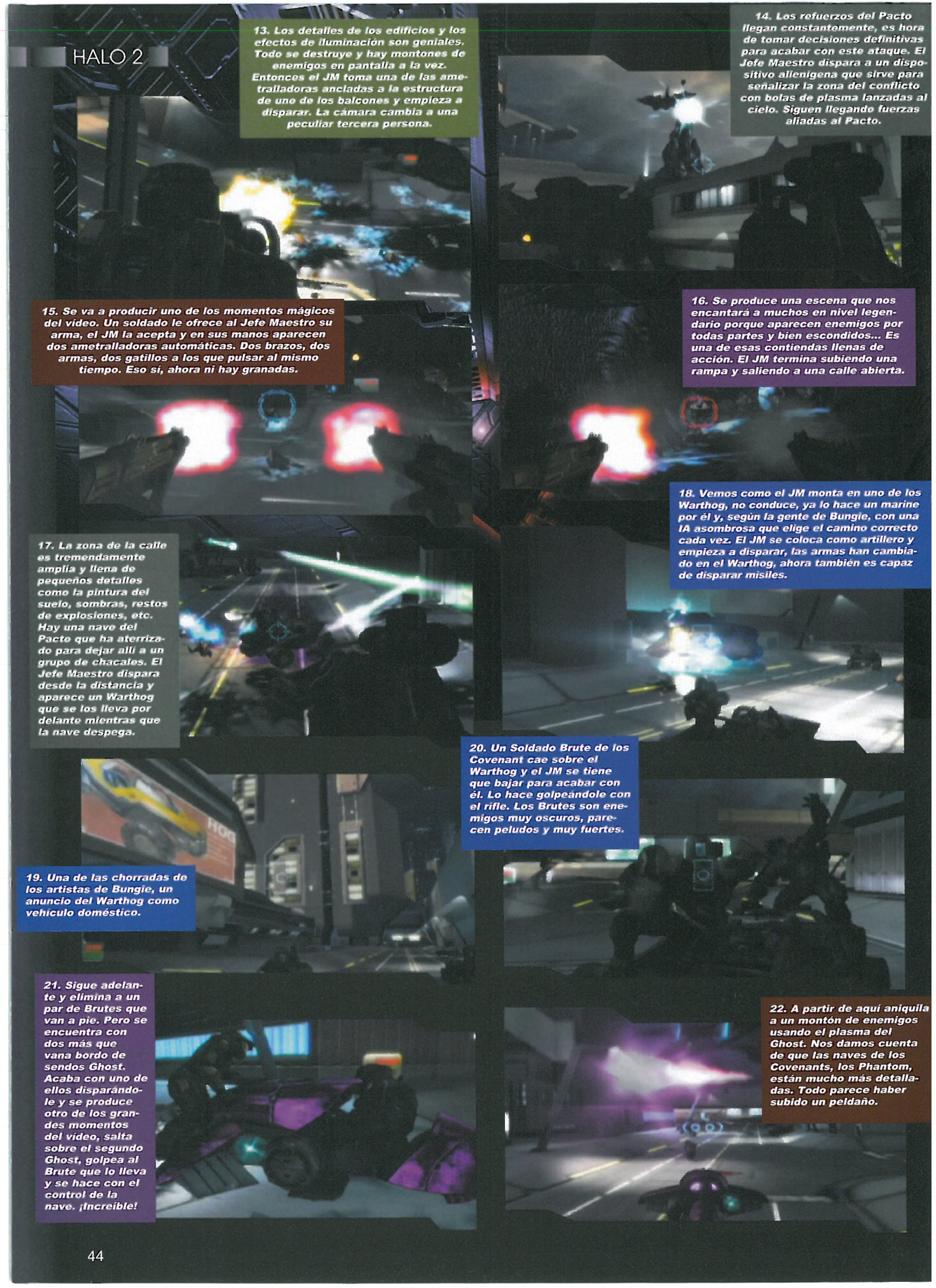
08. Nos encontramos en una zona de cuidados a los marines heridos. Aquí los soldados empiezan a hablar al Jefe Maestro y se muestra una de las peculiaridades también en el primer Halo, los cientos de frases de los soldados. Un médico trata de revivir a un soldado, pero le vemos morir. La escena está llena de montones de detalles.

09. El Jefe Maestro sigue a un marine que le va a mostrar donde está la escaramuza y se mete por un túnel para subir unas escaleras. Esto está lleno de cambios en la iluminación que veremos tanto en los brazos del JM, como en el arma y en el resto de personajes.

10. El JM sube unas escaleras tras el marine y se encuentra con un grupo de soldados tratando de acabar con los Covenant desde una terraza, pero bien cubiertos y utilizando armas como una ametralladora. Hay una gran explosión y tras el derrumbe (ahora todo se destroza) el JM pasa.

11. Empieza la juerga de eliminar Covenants desde la altura con el nuevo rifle automático y usando el minizoom. Además vemos que el Jefe Maestro no se ha olvidado de cómo lanzar granadas y acaba con 3 peones de un golpe.

12. Se baja de la terraza en la que estaba, conversa con un marine herido y se enfrenta ante una situación de caos total en la que ve como le llueve plasma desde todas partes. El JM busca el lugar al que tiene que disparar y lo hace con precisión: el depósito de gasolina de un vehículo. Lo hace estallar y la explosión acaba con los Covenants de alrededor.



13. Los detalles de los edificios y los efectos de iluminación son geniales. Todo se destruye y hay montones de enemigos en pantalla a la vez. Entonces el JM toma una de las ametralladoras ancladas a la estructura de uno de los balcones y empieza a disparar. La cámara cambia a una peculiar tercera persona.

14. Los refuerzos del Pacto llegan constantemente, es hora de tomar decisiones definitivas para acabar con este ataque. El Jefe Maestro dispara a un dispositivo alienígena que sirve para señalizar la zona del conflicto con bolas de plasma lanzadas al cielo. Siguen llegando fuerzas aliadas al Pacto.

15. Se va a producir uno de los momentos mágicos del vídeo. Un soldado le ofrece al Jefe Maestro su arma, el JM la acepta y en sus manos aparecen dos ametralladoras automáticas. Dos brazos, dos armas, dos gatillos a los que pulsar al mismo tiempo. Eso sí, ahora ni hay granadas.

16. Se produce una escena que nos encantará a muchos en nivel legendario porque aparecen enemigos por todas partes y bien escondidos... Es una de esas contiendas llenas de acción. El JM termina subiendo una rampa y saliendo a una calle abierta.

17. La zona de la calle es tremendamente amplia y llena de pequeños detalles como la pintura del suelo, sombras, restos de explosiones, etc. Hay una nave del Pacto que ha aterrizado para dejar allí a un grupo de chacales. El Jefe Maestro dispara desde la distancia y aparece un Warthog que se los lleva por delante mientras que la nave despega.

18. Vemos como el JM monta en uno de los Warthog, no conduce, ya lo hace un marine por él y, según la gente de Bungie, con una IA asombrosa que elige el camino correcto cada vez. El JM se coloca como artillero y empieza a disparar, las armas han cambiado en el Warthog, ahora también es capaz de disparar misiles.

19. Una de las chorradas de los artistas de Bungie, un anuncio del Warthog como vehículo doméstico.

20. Un Soldado Brute de los Covenant cae sobre el Warthog y el JM se tiene que bajar para acabar con él. Lo hace golpeándole con el rifle. Los Brutes son enemigos muy oscuros, parecen peludos y muy fuertes.

21. Sigue adelante y elimina a un par de Brutes que van a pie. Pero se encuentra con dos más que vana bordo de sendos Ghost. Acaba con uno de ellos disparándole y se produce otro de los grandes momentos del vídeo, salta sobre el segundo Ghost, golpea al Brute que lo lleva y se hace con el control de la nave. ¡Increíble!

22. A partir de aquí aniquila a un montón de enemigos usando el plasma del Ghost. Nos damos cuenta de que las naves de los Covenants, los Phantom, están mucho más detalladas. Todo parece haber subido un peldaño.



23. El Jefe Maestro ve que un gran número de Phantoms y Ghost se le echan encima. Le están persiguiendo así que antes de acabar muerto prefiere salir huyendo del lugar en una apoteósica carrera por la ciudad. Se nos antoja muy apetecible que algún modo multijugador incluya carreras con vehículos de Halo 2.

24. Una de las naves enemigas cae tras golpear un cartel y sigue la lluvia de fuego sobre la armadura del Jefe Maestro. La persecución parece llegar a su fin.

25. El Jefe Maestro se decide a hacer una nueva locura, se mete por la autopista a pesar de ver un cartel que indica su cierre automático.

26. Vemos como JM se la juega y se lanza por el hueco de la puerta que se está cerrando poco a poco. El Ghost explota, pero él sobrevive al percance.

27. Sin embargo los enemigos llegan demasiado tarde.

28. Vemos a un JM agotado que se levanta. Si nos fijamos bien podremos notar la sensible diferencia en este nuevo JM que parece un personaje completamente nuevo con mejores texturas y muchísimos más detalles a pesar de ser un modelado con el mismo número de polígonos. Impresionante.

29. La lluvia de cápsulas con refuerzos del Pacto continúa ante la mirada atónita del Jefe Maestro.

30. Los enemigos, en este caso Elites negros, se hacen tremendamente incómodos para el JM, sobre todo cuando le caen al lado. Uno de los detalles más trabajados de estos nuevos enemigos es la movilidad de las mandíbulas. Mucho más orgánicos que los Elite de Halo 1.

31. Los enemigos rodean poco a poco al JM y le amenzan con sables de energía. El JM les apunta con sus dos rifles automáticos al mismo tiempo. Se lo piensa mucho y tiene una idea genial.

32. Cambia su rifle por una granada de plasma... y se tira a por ellos. Próximo episodio en tu casa.



Manejar vehículos y la forma de conseguirlos será uno de los puntos fuertes.

Volvemos a Bagdad con nuestros comandos británicos o americanos.

XB MAGAZINE **desarrolla:** Gotham Games **edita:** SCil Proein **fecha:** Octubre 2003

El primer juego de la saga sorprendió por su extraordinaria jugabilidad y por el escaso nivel gráfico que le hizo bajar nota en todos los análisis. ¿Cómo ha evolucionado el motor gráfico de CDS?

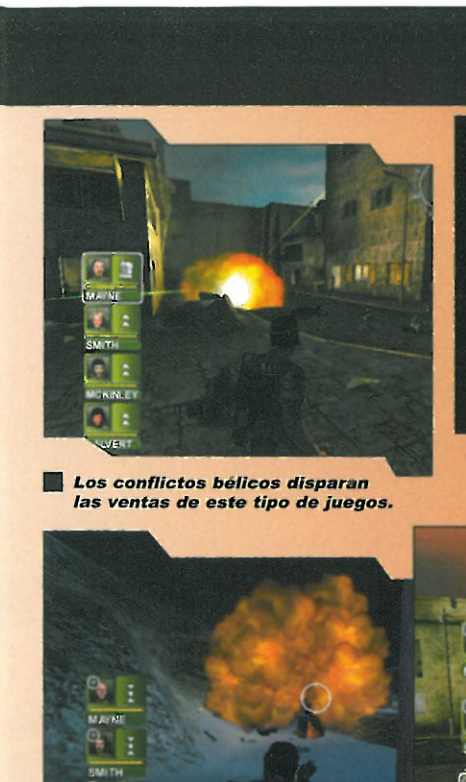
Conflict: Desert Storm II Back to Baghdad

Desert Storm fue uno de los primeros juegos que nos divirtieron en Xbox, aunque sólo era el principio.

por Oscar Díaz

Las sombras y los efectos de luces han mejorado notablemente.

Con la guerra del Golfo II todavía fresca en nuestras mentes, parece que el tirón de la serie Conflict gana fuerza. La historia se desarrolla en una situación imaginaria, también en 1991. Tropas norteamericanas han sido enviadas, inmediatamente después de acabar la contienda con Kubait. Tendremos 20 escenarios diferentes en los que enfrentarnos a las fuerzas del ahora extinto régimen militar de Sadam. Durante el pasado E3 pudimos probar lo que SCi espera que sea el juego bélico de las próximas Navidades. Esta continuación parece tener todo lo que nos gustó de Conflict: Desert Storm, mejorado, y con menos cosas que echarle en cara. Aunque en un principio nos de la impresión de encontrarnos ante el mismo juego, basta con fijarnos en la pantalla, ver la distancia de dibujado, las texturas y sobre todo el sistema de luces; son totalmente nuevos. El realismo que están consiguiendo es muy alto, aunque por ahora, sigue sin llegar al nivel de juegos exclusivos para Xbox como el anunciado Full Spectrum Warrior. Aunque también es verdad, que aquí controlamos directamente a los soldados. Las órdenes que damos a nuestros compañeros, no es que hayan variado mucho, pero sí la forma en que las obedecen. Ahora, realmente parecen ser entidades con vida propia, que obedecen hasta el punto que les permite la situación. Las escaleras, los muros y cualquier obstáculo, ya no son motivo de extraños comportamientos. Aunque



Los conflictos bélicos disparan las ventas de este tipo de juegos.

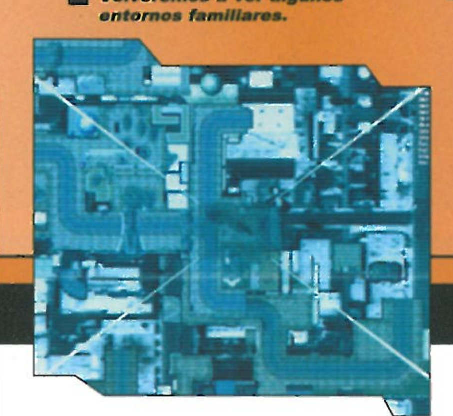
Una vez más, los Estados Unidos salvarán occidente.

Cualquier parecido con la realidad es fruto del trabajo de los desarrolladores.

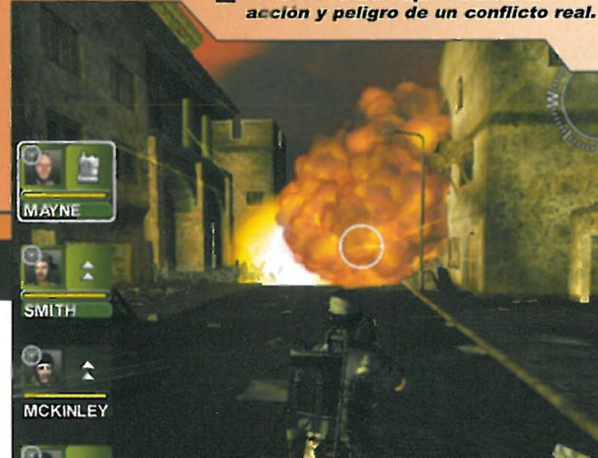
Volveremos a ver algunos entornos familiares.

Parecen haber captado toda la acción y peligro de un conflicto real.

La lucha en las ciudades, dentro y fuera de los edificios nos hará mantener la tensión.



Ulna imagen aérea en plena noche nos vendrá bien para situarnos.



Esta vez los enemigos sí que estarán a nuestra altura.

es muy pronto para asegurarlo, la inteligencia artificial que muestran nuestros compañeros, está muy lograda. Lo que sí parece que no estaba totalmente implementado es la IA de los enemigos, donde nos encontrábamos de todo. Desde los típicos camicaces que venían directamente a por nosotros, hasta astutos soldados rasos ante los que se nos quedaba cara de póquer y sólo se nos ocurría que alguien estuviera gastándonos una broma, escondido detrás del stand. Supongo que es aquí donde más trabajo dedicarán en los próximos meses. También nos pareció interesante la forma en que podremos manejar vehículos, ya que habrá diferentes posiciones a ocupar, muy al estilo de Halo. Es una lástima que entre sus atractivos modos multijugador no esté pensado, por el momento, un modo compatible con Xbox Live, que daría al título un valor superior y muchas más horas de juego, sobre todo en su forma cooperativa. Se trata de un juego en el que la productora tiene puestas muchas esperanzas, y por ahora, parecen justificadas.



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

La inteligencia artificial de los compañeros es realmente increíble, y aun tienen tiempo de implementar nuevas opciones.

lo peor...

Que al ser multiplataforma, los equipos de desarrollo tengan que repartir esfuerzos y visualmente o en el sonido, no llegue a sacarle todo el partido a Xbox.

en resumen...

Segundo episodio de la serie conflict, y parece ser que el último en las ardientes arenas de Bagdad.



Podremos elegir entre las últimas cuatro temporadas para competir con nuestro monoplaza

XB MAGAZINE

desarrolla: *EA Sports* **edita:** *Electronic Arts* **fecha:** *Julio 2003*

EA Sports ha dedicado mucho esfuerzo al desarrollo de juegos de Fórmula 1 y han tomado siempre el camino de la simulación como el más válido para atrapar a los amantes del motor en los monoplazas.

F1 Career Challenge

Demuestra tus habilidades de conducción y hazte un hueco para competir entre los grandes de la F1

por Xboxfever



Todos los marcadores y tiempos reproducen la estética de las carreras reales.

La Fórmula 1 es uno de esos géneros que en Xbox todavía no ha tenido demasiada repercusión. Y es raro ya que la consola de la equis se ha prodigado en los juegos de motor, pero no ha puesto especial interés sobre los monoplaza. EA Sports es la única desarrolladora que por segundo año ha considerado oportuno sacar un juego basado en este deporte sobre ruedas y es, en gran parte, porque son dueños y señores de las licencias de los equipos, pilotos y circuitos de todo el campeonato. F1 Career Challenge nos plantea la posibilidad de convertirnos en pilotos de una de nuestras escuderías preferidas, pero para ello tendremos que pasar una serie de duros exámenes de conducción a la altura de unos cuantos elegidos. Pero la recompensa es grande: correr en el deporte de mayor velocidad y mayor glamour del mundo. Si por algo tendremos que destacar el título de Electronic Arts es por el carácter de simulación con el que nos encontraremos ya que la conducción no responde a grandes giros de volante, a freno de mano como en Racing Evoluzione, sino a la frenada perfecta y la elección de una buena trazada siempre que no nos cierren los adversarios. Es por esto que la Fórmula 1 se convierte a menudo en un

La sensación de velocidad del juego está muy lograda.

Las clasificaciones nos harán estar arriba.

Una de las vistas más espectaculares de las que podemos disfrutar es esta interior.

Podremos ajustar nuestras necesidades en carrera acudiendo a los boxes.

¡Cuidado! Sacar dos ruedas del circuito penaliza.

La simulación se hace dueña de los títulos de F1 con el componente elitista que eso supone, sobre todo en consolas

género que en consola sólo atrae a unos pocos, mientras que para el resto se convierte en un algo más que un simple reto. Se convierte en un sufrimiento de las inesperadas derrapadas, de las continuas averías del coche si no estamos permanentemente pendientes de él o de la elección de las mejores ruedas y cómo entrar en boxes. Por otro lado, y como extras para el juego, nos encontraremos con las posibilidades de elección de pilotos, escuderías y circuitos de los últimos cuatro años de competición, es decir 1999, 2000, 2001 y 2002... una lástima no poder contar con el genial Fernando Alonso.

Si tenemos que dar nuestra primera impresión con este código de preview acerca del manejo del coche, en resumen, podemos decir que los amantes de este tipo de juegos con tanta carga de simulación podrán disfrutar de la física del vehículo y en cualquier caso, tras media hora de práctica, a nadie se le resistirá el manejo efectivo del coche... eso sí, para poder superar cada una de las pruebas deberemos hacer algo más que controlar el bólido dentro de la pista y eso se traduce como acelerar a fondo. Para todo aquel que ya jugó al F1 2002 de EA Sports no resultará nada nuevo.

Tanto el aspecto gráfico como el manejo del vehículo son muy similares y si por algo deberemos destacar la evolución del desarrollo será por la Inteligencia Artificial que se ha visto incrementada en este último título y uno de los efectos que más nos han gustado, la distorsión de la visión por la vibración del coche, muy logrado.

Un juego de conducción más y nada espectacular a no ser que el desarrollo dé un giro radical en las últimas semanas.



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Los amantes de la F1 podrán sentir muy de cerca la atmósfera de las carreras de monoplazas gracias a una conducción y física muy realistas, así como los efectos de la meteorología.	Se trata de un género muy poco explotado. El aspecto gráfico de este título no aporta nada nuevo y las opciones de juego nada que no se haya visto antes.

en resumen...

F1 Career Challenge nos sitúa como novatos de una escudería aspirando a conducir uno de sus coches en el Campeonato Mundial junto a los grandes. La poca espectacularidad del título, sólo está suplantada con una buena conducción y mejor IA que en títulos anteriores.



La elección del ítem preferido es sencilla presionando el stick derecho y seleccionando la dirección dónde está.

Imaginemos que los rusos hubieran robado la bomba atómica y la hubiesen dejado caer sobre Berlín, ¿habría una Nueva York soviética?

XB MAGAZINE

desarrolla: IO Interactive **edita:** Electronic Arts **fecha:** Finales de Septiembre

Aunque son muy pocos los títulos que cuentan entre los desarrollados por IO Interactive, tendríamos que quitarnos el sombrero ante ellos por el gran trabajo que hicieron con Hitman y Hitman 2. Ahora trabajando en Hitman 3 y terminando la serie de Freedom.

Freedom Soldiers of Liberty

por Xboxfever

Recluta a los mejores y muere por la bandera americana en el último episodio de ataque soviético a USA.

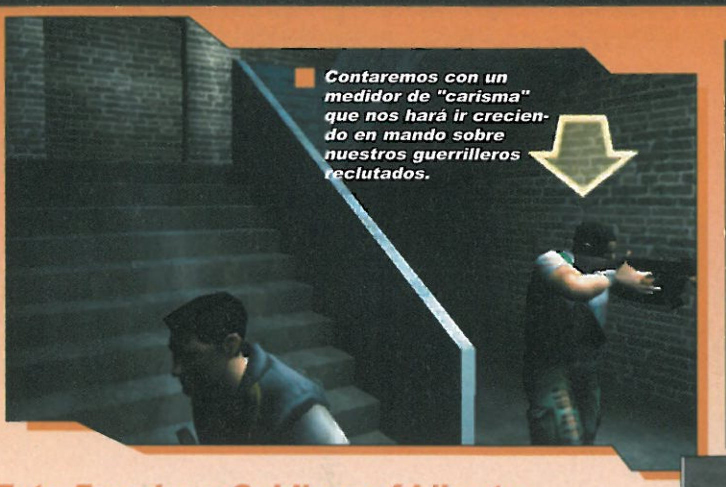
Habría que sentarse a jugar a este juego al otro lado del Atlántico para comprender alguna motivación más de este eterno (y hasta pesado) enfrentamiento de americanos y rusos. Por eso nosotros buscaremos el trasfondo ficticio de la historia. Cuenta el juego que durante la Segunda Guerra Mundial, científicos americanos trabajaron en la creación de una bomba atómica y la consiguieron desarrollar antes que los propios alemanes. Se trataba del Proyecto Manhattan. Pero uno de los científicos más importantes que trabajaron en el proyecto fue asesinado, supuestamente por los alemanes. Estaban equivocados, puesto que un año antes del día D, aquel 6 de junio de 1944, las fuerzas soviéticas bombardearon Berlín y el curso de la Historia cambio para siempre. Freedom: Soldiers of Liberty nos sitúa en el Manhattan actual, un Manhattan tomado literalmente por los rusos y en el que nuestro personaje, un ciudadano normal, tomará el protagonismo de la liberación de toda una ciudad junto con un amplio grupo de guerrilleros que iremos reclutando a lo largo de cada uno de los niveles. Nueva York es roja, y debemos liberarla de la opresión soviética que durante décadas ha controlado el país. Con un argumento así no podemos esperar más que

Las texturas tienen muy buen aspecto a primera vista, pero los modelados echan abajo el trabajo gráfico.





Uno de los detalles muy cuidados es el efecto del fuego y las explosiones.



Contaremos con un medidor de "carisma" que nos hará ir creciendo en mando sobre nuestros guerrilleros reclutados.



El sistema de ítems y armas lo podremos controlar fácilmente con el D-Pad o con el stick derecho.

Izar una bandera americana en los edificios tomados por los soviéticos es sinónimo de victoria.

Estaremos destinados a convertirnos en héroes de la patria americana.

Este Freedom: Soldiers of Liberty tiene algo más y nosotros lo hemos identificado como jugabilidad.

enfrentamiento cara a cara y unos rusos muy malos, llenos de abrigos de piel, gorros rusos y armas rusas, que nos esperarán atrincherados en cada esquina de la de rebelde ciudad neoyorquina. Por nuestro lado, el de los buenos, el de los americanos, manejaremos a nuestro personaje desde una perspectiva de tercera persona y nos convertiremos en el individuo de mayor autoridad dentro de cada grupo de guerrilleros con el que nos encontramos. Es por esto que con sólo acercarnos a ellos y apretar un botón les podremos reclutar y a partir de ahí pasarán a cumplir nuestras órdenes de defensa, ataque y exploración o reagrupamiento.

Pero la parte táctica del juego se queda en eso, una orden para cada uno de los botones Y, X y B. El resto es enfrentamiento y mucho fuego cruzado porque en cualquier nivel nos encontraremos con amplias zonas abiertas entre edificios y soldados rusos disparándonos desde casi cualquier sitio y escondidos entre barricadas, vehículos o dentro de alguno de los inmuebles. Los dos niveles que permite jugar esta preview son fáciles de completar y esperemos que en la copia final podamos ver mayor dificultad o, al menos, una posible elección del nivel de dificultad, así como mejoras en la Inteligencia Artificial de los soldados que parecen estar relegados a sus puestos y nunca saldrán de ahí a perseguirnos aunque nos hayan visto. Es por esto que, aunque son muy eficaces tiradores, nos resulta extraño ver a un pequeño grupo de cuatro o cinco guerrilleros acabando con auténticos ejércitos de soldados rusos apostados en las zonas clave de la ciudad. Y cuando hablamos de zonas clave, como se muestra en la demo de preview, hablamos del edificio de propaganda ruso o un helipuerto en mitad de Manhanttan.

Pero este Freedom: Soldiers of Liberty tiene algo más. Quizá sean las armas que podemos utilizar, el excelente control sobre el personaje, la increíble y épica banda sonora que nos mete mucho más en el juego, tiene algo que nos dice que puede ser uno de esos juegos que enganche a la gente. Algunos los llamarían adicción. Nosotros, y en este caso, lo identificamos más bien como jugabilidad.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La forma en que nos movemos, el propio sistema de juego y sus misiones, así como la extraordinaria banda sonora del juego (recuerdan la b.s.o. de Hitman 2) le convierten en firme candidato a ser bien valorado.	La ya criticada IA y algunos aspectos gráficos (pocos polígonos), se lo echaremos en cara al hecho de ser multiplataforma.

en resumen...

Meternos en la piel de un civil norteamericano venido a guerrillero y luchar en pleno siglo XXI contra las fuerzas soviéticas, la verdad, es cuando menos un argumento de ciencia ficción. Pero como juego de acción en tercera persona no tiene ningún desperdicio, más aún con el toque de acción táctica.



The Italian Job nos muestra un juego de conducción agresiva con misiones al estilo Driver, ¿será competencia de Midtown Madness 3?

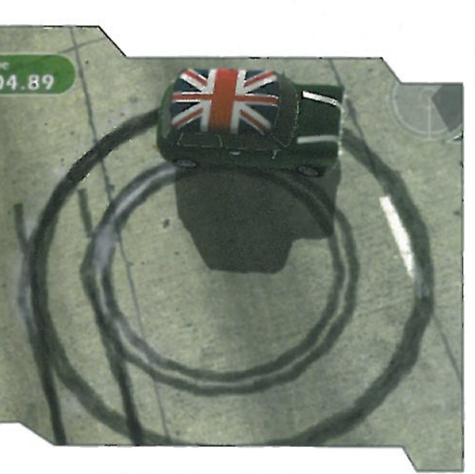
desarrolla: *Climax* **edita:** *Eidos-Proein* **fecha:** *Septiembre 2003*

Sudeki y Moto GP 2 URT son los grandes proyectos de Climax en estos momentos para Xbox. El último ya ha visto la luz y con un tremendo éxito. El primero ha revolucionado la concepción del RPG clásico.

The ITALIAN JOB

Conducir un Mini a toda velocidad por Los Ángeles puede parecer un lujo. En esta ocasión también supone un riesgo, se trata de un "trabajito a la italiana".

por Xboxfever



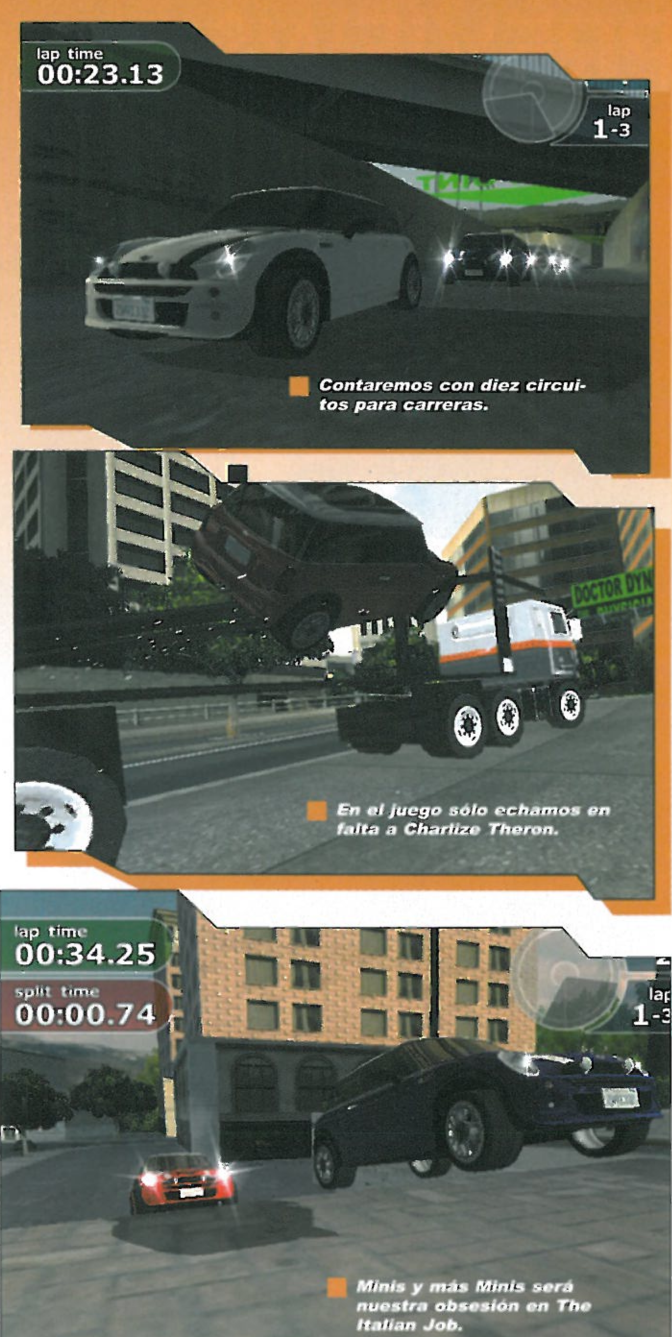
Toda la acción del juego transcurre en la ciudad de Los Ángeles.

Digamos que una banda roba una gran cantidad de oro en un palacio italiano, pero que, por culpa de un infiltrado en la banda, ven cómo el oro se desvanece. Digamos que Los Ángeles se muestra como la ciudad ideal para tratar de recuperar el oro perdido en la traición. Y digamos que el Mini es el mejor vehículo para desplazarse por las calles, túneles y alcantarillado de la gran polis californiana. Tan buen argumento (por la acción más que nada) es para una película como para hacer un videojuego al volante de uno de esos pequeños coches.

El videojuego de The Italian Job, que tuvimos la ocasión de probar durante la feria del E3 allá por mediados de mayo de este año, nos ofrece una conducción extrema con quince misiones diferentes en el modo historia, aunque hay tres modos de juego más. Para estas misiones podremos contar con diez vehículos diferentes y es que no todo es un Mini en esta vida. Podremos optar por coger una furgoneta alquilada, coche blindado, un coche de policía, uno de los camiones de instalación de la Tv por cable,... aunque con la desgracia de que todos los coches son imaginarios, no contaremos con licencias en The Italian Job. Y para las misiones ten-



La tasa de refresco no bajará de los 60 fps, tal y como nos comentaron los desarrolladores.



Contaremos con diez circuitos para carreras.

En el juego sólo echamos en falta a Charlize Theron.

Minis y más Minis será nuestra obsesión en The Italian Job.

Aunque sólo sea por conducir uno de los Mini de modelo antigua, merece la pena tomar el volante en este videojuego.

dremos que dejar trabajar a nuestro instinto, o aprendernos los mapas de la ciudad de Los Ángeles a la perfección porque se nos permitirá casi todo siempre que cumplamos con nuestro objetivo (que suele ser llegar a un sitio en un tiempo determinado) y si nosotros conocemos el camino más corto... ¿por qué hacer caso de las indicaciones?

Entre los otros modos de juego encontraremos modalidades multijugador para dos jugadores (y esto sí que es herencia de las antiguas consolas), quizá una modalidad que sin posibilidades online ni, al menos, juego para cuatro jugadores, queda demasiado pobre sobre Xbox. En cuanto al aspecto gráfico de The Italian Job, no podemos hablar de ninguna maravilla técnica. Los coches cuentan con buenos modelados y muchísimos polígonos. Pero después de ver el Mini en Project Gotham Racing 2, nos tendremos que quedar con el del juego de Microsoft. Los escenarios están muy poco trabajados y detallados, fundamentalmente, porque son enormes y no exigirían muchísimo trabajo de acabado.

Pero de la combinación de ambos, coche y escenario, obtendremos una experiencia de conducción que si al principio nos resulta algo extraña luego se nos hará muy sólida. Más aún cuando veamos a nuestro coche deformándose por cada golpe y llegando a echar humo (o vapor) del radiador... esas pequeñas cosas. Parece que nos hacía falta un Driver en Xbox y Midtown Madness 3 viene a cubrir el hueco, pero ojo, juegos como The Italian Job pueden dar la campanada gracias al más que posible éxito de la película en el cine (remake de una de 1969) y a que el juego nos propone unas misiones con algo más de riesgo que repartir el correo por París o Washington.



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La experiencia de conducción en The Italian Job se hace similar a la que tuvimos en los juegos al estilo Driver. Los diferentes vehículos y los 7 circuitos distintos.	El aspecto gráfico ha sido poco cuidado y al tratarse de un multiplataforma, en Xbox nos hemos quedado sin explotar muchas de las posibilidades que un juego de este tipo nos hubiese permitido: Xbox Live.

en resumen...

The Italian Job logrará satisfacer algunas de las necesidades de cierto tipo de jugón que busca conducción agresiva combinada con acción, pero al mismo tiempo se verá poco recompensado en cuanto a modos y posibilidades.



Si todavía hay alguien que no sepa lo que es Tony Hawk, quizá este juego le pueda servir de introducción al skate sobre consola.

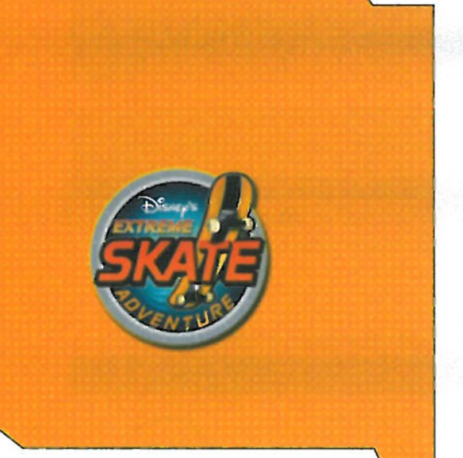
XB MAGAZINE **desarrolla:** *Toys for Bob* **edita:** *Activision/ Proein* **fecha:** *Julio 2003*

Les conoceréis por ser los creadores de un conocidísimo juego de PlayStation, Pandemonium. Según cuentan sus currículums vitaes esta es la primera incursión en Xbox, veremos a ver la próxima…

Disney Extreme Skate Adventure

por Xboxfever

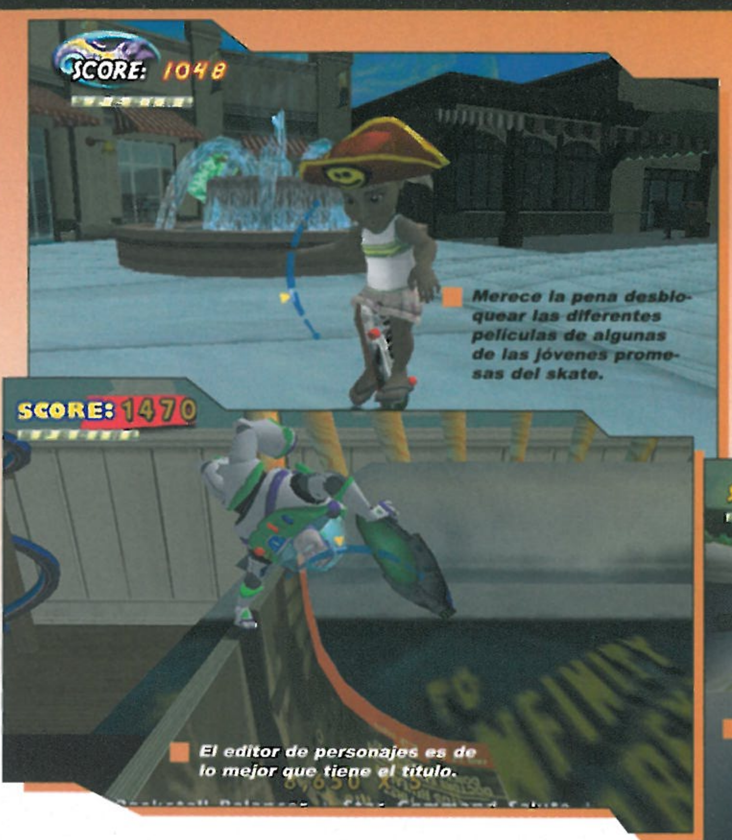
Tony Hawk también tuvo infancia, y sus juguetes preferidos vienen a demostrar quienes le enseñaron a patinar.



El hecho de no venir localizado puede suponer, además, una dificultad para el público más infantil.

Todos sabemos que la gente que desarrolla los juegos de Tony Hawk para Activision, los "locos" de Neversoft, suelen meter algún sorprendente personaje oculto que podemos desbloquear y que haremos deslizarse con el skate como al mejor patinador de todo el juego. Imagínate por un momento que utilizásemos el mismo motor de THPS 4, lo combinásemos con gráficos de película de dibujos animados de Disney y todos los personajes fuesen de dicha factoría de animación. Efectivamente una locura sólo apta para fanáticos de Disney o fanáticos del skate.

Disney Extreme Skate Adventure admite todas las opciones que hemos visto en los juegos de THPS, incluida la opción para multijugador (dos a la vez), pero sin ninguna opción de interconexión, ni de juego a través de Xbox Live. Por lo demás se trata del mismo estilo de juego que vimos en la cuarta entrega de Tony Hawk´s Pro Skater. Lo primero con lo que nos encontramos en Disney Extreme Skate Adventure es elegir personaje entre Woody, Buzz Lightyear, Tarzan, Tantor (el elefante), Simba, Pumba y Timón o alguno de los niños creados para jugar… o si no, nos emplearemos a fondo en



Merece la pena desbloquear las diferentes películas de algunas de las jóvenes promesas del skate.

El editor de personajes es de lo mejor que tiene el título.

Los escenarios en los que patinaremos están poco acabados, pero cuentan con gran cantidad de elementos y son muy extensos.

Conserva todo el espíritu de los trucos de THPS4.

Un juego para freaks del skate o de Disney, sin mayor aliciente

el editor de personajes para crear uno a nuestra altura. A continuación elegiremos uno de los niveles abiertos y sin ninguna presión de tiempo tendremos que ir enfrentándonos a los diferentes retos que se nos planteen hasta que consigamos desbloquear el siguiente nivel. Podremos patinar a lo largo y ancho de nueve extensos niveles ambientados en las películas de Disney y Pixar, y un único nivel ambientado en el mundo real. A medida que vamos superando retos no sólo conseguiremos desbloquear un nuevo nivel, sino también más opciones para la edición de nuestros personajes como pintura para la cara, diferentes ropas, etcétera. Si tuviésemos que entrar a valorar el juego sólo podemos decir que no es nada original, que utiliza una estructura de juego idéntica a la de otros títulos del mismo género. Además el público objetivo de la consola Xbox es un poco más adulto que aquel grupo que está más interesado por los personajes de Disney. En cuanto a aspecto gráfico no podemos decir sino que los personajes están muy bien conseguidos y que los niveles son bastante grandes, pero muy poco detallados. Sin embargo tanto las animaciones como los trucos son variadísimos, algo muy de agradecer en este tipo de juego.

La música, como suele ocurrir con este tipo de juegos pertenece al cada vez más caduco género del punk-rock norteamericano de los últimos noventa, pero nos da la opción de elegir nuestra propia banda sonora para el juego. Un juego que sólo tiene de original los personajes, los cuales no son todo lo carismáticos que pide el público de Xbox.



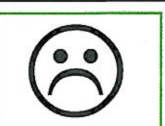
Cada personaje está diseñado siguiendo el estilo marcado por disney en las películas.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Las animaciones, trucos y aspecto de los personajes es genial. El control de movimientos sigue todo lo que aprendimos en los juegos de Tony Hawk. Excelente en ese aspecto, pero poco más.	Hemos jugado tantas veces que los retos nos pueden llegar a aburrir. Cantidad de plantas (alturas) de algunos niveles nos puede desesperar. Demasiado infantil sólo en aspecto.

en resumen...

No aporta nada nuevo. No pasa nada por volver a jugarlo e incluso a alguno le podrá hacer ilusión tener a Buzz Lightyear entre sus manos, pero la tensión es poca y los retos se repiten con demasiada asiduidad.



Un motor gráfico muy sólido que están sabiendo aprovechar en Namco, pero que salvo mejoras de última hora, no aportará muchas novedades.

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Campcom* **edita:** *EA* **fecha:** *Septiembre 2003*

Capcom es una de las compañías legendarias en Japón, y con su ayuda, Microsoft espera empezar a ganarse un público que le está resultando demasiado duro y resistente a lo que les llega de fuera.

Una gran ciudad llena de vida, y toda para nosotros.





Los modelos, aunque clavados a los reales, tienen un cierto aire japo.

Group S Challenge

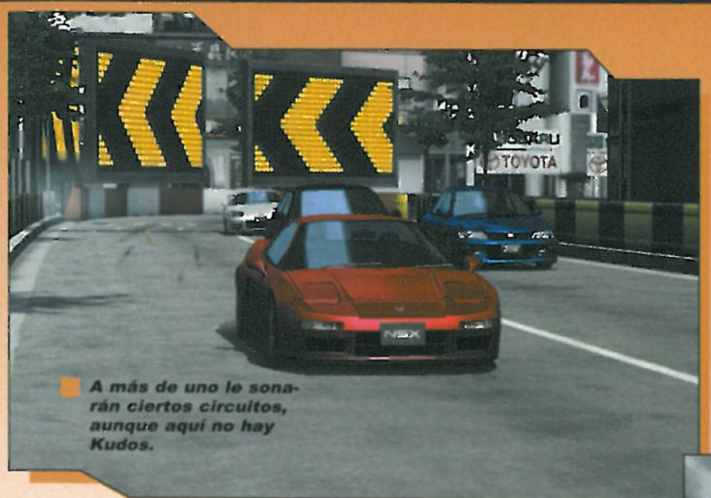
Parece que la conducción arcade no está muy de moda y todos se apuntan a crear los modelos físicos más realistas, Group S Challege está en ello.

por Óscar Díaz

Como ya os imaginaréis el juego al que se enfrenta este título de Capcom, exclusivo para Xbox, os empezaré dando una lista: Camaro SS, Corvette Z51, Viper GTS, S7, Mustang Cobra R, Lotus Esprit V8, RUF CTR2, RUF RGT, Honda NSX Type S-Zero, Mitsubishi GTO Twin Turbo, Lancer Evolution, Mazda RX-7, Nissan Fairlady Z, Skyline GT-R, Subaru Impreza, Subaru WRX, Subaru Legacy B4, Toyota Celica GT-Four, Supra RZ, VW New Beetle, Ford Focus... es decir, Nissan, Toyota, Subaru, Mazda, Mitsubishi, Audi, TVR, RUF, Ford, Renault, etc.

La línea que inauguramos con Project Gotham y de la que muchos encontraron un mejor representante en SegaGT (online para finales año), verá un nuevo intento de hacernos sentir el realismo de los grandes turismos a lo largo y ancho de varios continentes y 20 circuitos.

Dejando a un lado unas texturas que a menudo aparecen demasiado lavadas, el aspecto gráfico está en línea con lo que esperábamos de un título que, va a competir con los reyes del género. Las sombras y los reflejos en tiempo real, la recreación de los escenarios con una profundidad realista y la suavidad con que se mueve, le dan esa sensación de trabajo bien hecho que se debe esperar de todo juego exclusivo. A esto hay que



A más de uno le sonarán ciertos circuitos, aunque aquí no hay Kudos.

La variedad en cuanto a vehículos se ha convertido en una competición.



En los retos podremos ganar otros coches.

El modo multijugador se limita a la pantalla partida.

El aspecto gráfico de los escenarios resulta excepcional.

Ajustar en las curvas, apurar las marchas y por supuesto... suerte.

añadir un efecto tipo cine se apodera de toda la imagen, el cual, hace que aunque se pierda un poco de definición, todo sea un poco más creíble.

Incorpora los típicos controles de acelerar, frenar, freno de mano y marchas, pero quizá ahí acaba la simulación, porque el control tira hacia el arcade. La física sí que añade realismo al juego, aunque las opciones disponibles tampoco parece que vayan a permitir cambiar demasiado los aspectos más técnicos de los vehículos.

Nos encontraremos con tres modos de juego: "Circuito", "Arcade" y "Repetición". El primero incluye varios tipos de pruebas que nos permitirán ascender desde el C Challenge hasta el nivel S, y también duelos en los que conseguiremos coches modificados conforme los vayamos ganando. En Arcade podremos usar los coches que vayamos ganando en cualquier circuito, enfrentarnos a pantalla partida con otro jugador y poco más. En el modo repetición, pues lo típico, unas buenas repeticiones para el deleite propio y de los espectadores que consigamos atraer.

Una primera pega, que posiblemente esté solucionada en la versión final, es que la aceleración estaba controlada por el botón A en lugar de los gatillos analógicos. Algo que personalmente me molestó en SegaGT pero que probablemente se incluya como opción configurable.

Vista y jugada la beta, lo que tendremos es un juego con muy buen aspecto, aunque sin deslumbrar tanto como nos habíamos esperado. Supone un nuevo paso para las compañías niponas que, salvo Tecmo y Sega, poco habían hecho hasta la fecha en el campo de las exclusividades para Xbox.



valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La física está muy trabajada, y el control es lo más preciso que se puede esperar sin llegar a ser un simulador puro.	Algunas texturas que son más propias de una conversión desde otra versión y las escasas opciones multijugador.

en resumen...

Group S Challenge supone un nuevo lanzamiento desde Japón, y un nuevo asalto en el ya bastante poblado género de conducción para Xbox, con coches que no hemos podido conducir antes y un buen nivel técnico.



La Alemania nazi nos retiene en uno de sus campos de concentración... pero nosotros tenemos un plan mejor: la huida definitiva

XB MAGAZINE

desarrolla: Pivotal Games **edita:** SCI-Proein **fecha:** Septiembre 2003

Los experimentados miembros fundadores de Pivotal Games fueron esos que nos sorprendieron con la jugabilidad de Conflict: Desert Storm y los mismos que se dicen expertos en juegos de estrategia y acción.

LA GRAN EVASIÓN

Podrás protagonizar en Xbox la historia mejor contada del cine sobre una evasión en plena Segunda Guerra Mundial.

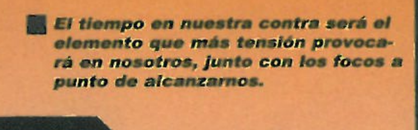
por Ozetuki



Todos los intentos de fuga son válidos, pero en La Gran Evasión sólo existe un camino para escapar: seguir las instrucciones.

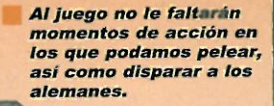
La fuga del campo de concentración de Stalag Luft III protagonizada por Steve McQueen, Richard Attenborough, Charles Bronson, Donald Pleasance y James Garner, nos sitúa en 1944, plena Segunda Guerra Mundial. Cerca de 250 prisioneros se verán implicados en una fuga... pero en esta ocasión nosotros seremos los que tomemos las decisiones. Al decir verdad, el juego de SCi no da mucha opción a elegir qué hacer en cada momento ya que estaremos prácticamente obligados a seguir las instrucciones que se nos marcan si no queremos ser retenidos e incluso fusilados a la mínima.

Pero, hablemos de cómo se desarrolla el juego y cuál es nuestro papel en éste. En primer lugar nos encontraremos ante una conversación entre oficiales alemanes en la que se quejan de las facilidades con las que se encuentran los prisioneros de su campo para huir por lo que piensan endurecer la vigilancia. Es así como empiezan a hablar de los diferentes personajes y en un flashback nos coloca en la piel del primer personaje en cuya piel nos meteremos. Se trata del piloto escocés MacDonald que, y ya según narran sus compañeros de fuga, es un gran tipo que ha conseguido huir de otros campos con anterioridad. Es por esto que nos situarán en otro flashback estupendo en la historia del escocés. Primero en la escena de


El tiempo en nuestra contra será el elemento que más tensión provocará en nosotros, junto con los focos a punto de alcanzarnos.



Todos los entornos nos resultarán tremendamente conocidos por la película.


Al juego no le faltarán momentos de acción en los que podamos pelear, así como disparar a los alemanes.


Las escenas cinemáticas nos aportarán gran información sobre lo que debemos hacer, si no acude a tu libro con Select.



Nos veremso envueltos en situaciones que en ocasiones no corresponden directamente a la evasión.

La brújula nos avisará de si vamos a ser localizados.

Aunque los gráficos no son lo mejor, esto es compensado con una gran jugabilidad y una IA a prueba de bombas en nivel difícil.

su captura tras haber derribado varios aviones alemanes y luego en el campo de Dulag Luft, en octubre del año 1940. De esta forma, se nos va introduciendo a cada uno de los cuatro personajes que controlaremos en la aventura de forma que tomemos conciencia de quienes son y cuál es su especialidad. Y es que como en todos los juegos de fugas y campos de concentración, los juegos de aventura, tendremos que convertirnos en especialistas para cada ocasión porque necesitaremos robar documentos, falsificarlos, saber idiomas (el alemán es importante en este caso), o cómo conducir una moto para huir a toda prisa. Nos encontraremos con Hilts, especialista en huidas; MacDonald, el que sabe alemán; Sedgewick, el mecánico; y Hendley, el ladrón. Todo un equipo que se dedicará a una misma función: preparar la gran evasión. Pero no todo ocurre dentro del campo de concentración en este juego, sino que también veremos y podremos jugar a campo abierto cómo se desarrollan las huidas de nuestros personajes, con gran protagonismo de la famosísima escena sobre la moto de Steve McQueen ya que podremos revivirla. Y en cuanto a nuestra primera impresión ya que hemos tenido bastante tiempo para jugarlo, es que se trata de un juego demasiado lineal (por exigencias del guión), pero que permite que nos identifiquemos con nuestros personajes y sintamos la tensión, sobre todo, gracias al sistema de una cuenta atrás que ha creado la gente de Pivotal. Por otro lado nos encontramos con algo muy importante en este tipo de juegos, la Inteligencia Artificial de los guardas. Y, aquí no fallan, en cuanto a apareces en su ángulo de visión estás perdido. En cuanto al aspecto gráfico, texturas de demasiada poca calidad y un detalle muy logrado, el de las huellas sobre la nieve. Pero si algo nos ha hecho contagiarnos del espíritu de la evasión es su música. La célebre banda sonora original de la película ha sido rescatada para este título con la aportación que esto supone, así como los rasgos de los personajes, muy parecdos a los actores, en especial Steve McQueen, cuyos derechos fueron adquiridos por SCi junto con los de la película para el juego.



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...
Protagonizar un éxito cinematográfico del año 1963. Gran jugabilidad y sencillos controles todavía más fáciles con al ayuda en pantalla. Una b.s.o. excepcionalmente adaptada al título. Doblado al castellano.

lo peor...
Quizá el detalle más criticable sea el del detalle gráfico ya que ni los modelados usan demasiados polígonos, ni las texturas son todo lo detalladas que quisiéramos.

en resumen...
Una huida, un campo de concentración lleno de nazis y focos que recorren la zona para capturarnos en la primera parte. Grandes extensiones, barricadas de soldados alemanes y más acción y armas para la segunda fase del juego. Completo y emocionante.



XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: sí	desarrolladores: Digital Anvil
género:Acción 3D	xbox live: no	distribuidor: Microsoft
jugadores: 1 a 8	banda sonora propia: no	más info: www.xbox.com/bruteforce

BRUTE FORCE

por Matacuernas

Solo no puedes, con un equipo de clones sí.



En Brute Force dejan entrar a cualquiera. Sin importan lo feos o reptiles que sean.

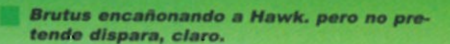
Ha llegado el fin de todo lo que conocías. Esos juegos en los que sólo manejas a un personaje son para niños de teta. Ahora, cualquier título para nuestra consola favorita en el que tengas que manejar a menos de cinco o seis personajes, no tendrá nada que hacer. Y es que Brute Force es uno de esos juegos que no llegan para pasar desapercibidos. Es de los que pretenden crear un género, entrar en los anales de la historia y dar envidia a los poseedores de otras videoconsolas. Brute Force es la explosión del talento y de posibilidades que se esconden en Xbox y, sobre todo, es un mundo nuevo que estaremos encantados de explorar. Eso sí, en buena compañía.

El futuro es algo muy peligroso. Está lleno de bombas, explosiones y comandos terroristas (está visto que las listas de Bush Jr. no servirán un carajo). Para acabar con todo lo que amenace la paz en la galaxia (o para que el bando de los buenos también explote cosas) existen comandos como los Brute Force, un grupo de expertos en las misiones más peligrosas, que no dudarán ni un momento en dejarse una de sus vidas en cualquier rincón de la galaxia. En principio estos comandos reúnen a militares de cualquier sexo y procedencia, siempre y cuando sean los mejores en su trabajo.

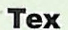
Al empezar la primera partida manejarás a Tex, un duro hombre esteriotipado y lleno de cicatrices, con el que harás todos los chistes socarrones y meterás tus mejores tiros al enemigo. Si lo que quieres

Si quieres que las cosas se hagan bien, apártate un poco y manda a tus chicos a que hagan el trabajo por ti.





Brutus encañonando a Hawk, pero no pretende dispara, claro.





es fuerza bruta en estado puro, tendrás que esperar a que avance un poco más el juego. Hacia la segunda misión encontrarás, atrapado en una jaula en su planeta natal, a Brutus, una especie de lagarto algo bestia, que tiene la manía de querer ser correcto y servir a sus dioses. Eso sí, los servirá sembrando el suelo que pise de cadáveres de todas las razas. El no distingue ni discrimina.

Con ambos, Tex y Brutus, tendrás que pasar una nueva fase. Pronto descubrirás que ambos son perfectamente compatibles en su misión de arrasar planetas poblados de personas con malas intenciones.

Una misión más adelante aparecerá Hawk, la tía buena del grupo. Además de servir de contrapunto graciosillo de Tex, por aquello de los chistes sexistas, te ayudará mucho a acabar con las situaciones peligrosas antes de que el enemigo sepa que tiene que apretar el gatillo. Ella, nuestra querida y amada Hawk, te enseñará los miles de encantos que suelen acompañar a la invisibilidad, y te mostrará el lado divertido de matar a tus enemigos por la espalda, sin que te vean, y con un no demasiado pequeño corte de un lado de la garganta al radicalmente opuesto.

Cuando Hawk se haga a la idea de que va a ser la niña de nuestros ojos para el resto del juego aparecerá Flint. ¿Rivalidad entre los miembros de Brute Force por ver quiés es más atractiva? Por supuesto que sí, y por ello damos gracias al señor (programador). Flint cuenta con el aliciente de estar un poco demente (hace y dice verdaderas burradas en el campo de batalla). Además, la chica no es chica sino que es un bonito y curvilíneo robot, lo que además de permitirla disparar a modo de francotirador con una precisión que ni con ganas, la dejará entrar en cualquier habitación, aunque antes alguien haya decidido hacerla radiactiva con todo tipo de gases tóxicos. En cuanto a su lucha sexual contra Hawk, no nos olvidemos

Tex

Qué duro es Tex. Es el más malo de los buenos. No tiene escrúpulos, le basta con su arma de munición pesada. Y cuando no, con una granada de manos.

Por sus ojos han pasado miles de clonaciones. Y es que al ejército le conviene tener vivo a un cabestro como él. Es el líder natural de los Brute Force. El que reunirá a todos, y al que le quedará mejor aquello de dar órdenes a diestras y siniestras.

Su habilidad especial es la de cabrearse de lo lindo. Gracias a ello podrá manejar simultáneamente dons armas. Eso hace pupa. Eso sí, lo que no podrá hacer mientras esté cabreado es utilizar granadas de mano. Porque, abrirlas, podrá hacerlo con la boca. Pero lo que es lanzarlas...



Pulsa el botón blanco con Tex y verás como se cabréa y hecha mano de sus dos armas a la vez. Resultado: cientos de destrozos.



Puedes utilizar un modo francotirador con algunas de las armas.

La agilidad y velocidad de Brutus a cuatro patas nos será muy útil.

El juego cuenta con extensas misiones en exteriores, pero también con muchos interiores.

Brutus

Es feo, sí, lo reconocemos. Pero no es mala gente. Bastante tiene con ser pacífico y extremadamente religioso. Bueno, tenía que serlo, porque su raza decidió seguir por el buen camino, venderse a la confederación de planetas y desterrar a todos los miembros de los múltiples clanes de su especie que se oponían un poco a entrar en el rebaño. Ahora Brutus debe eliminar a todos los traidores que, además de desterrados, usan escopetas. Se encontrará con Tex en mitad de lo que se podía llamar una guerra civil. Su poder más relevante es el de entrar en un modo especial, que además de ayudarle a distinguir a kilómetros a un amigo de un enemigo, le hará que la barra de vida aumente sustancialmente.

que Flint es robot. ¿Quién no ha soñado alguna vez con una Turmix?

Una vez hayas encontrado a todos tus amiguitos tendrás que aprender a utilizarlos para el bien de tus misiones y, por lo tanto, de todo el universo conocido.

Aunque, a primera vista pueda parecer que manejar hasta cuatro personajes de forma simultánea es una tarea bastante complicada, es totalmente falso. Si los chicos de Digital Anvil se han preocupado de una cosa por encima que del resto es en conseguir que todo sea lo más sencillo posible. Realmente, durante toda la partida sólo podrás manejar un personaje. Tendrás que dejar en manos de la IA el control del resto de tus chicos. Eso sí, podrás dar todas las indicaciones para que sientas que tienes algo de control sobre los cuatro personajes. Con cualquiera de ellos podrás dar órdenes al resto. Para ello no tienes más que usar la cruceta digital. Manteniendo pulsada cualquiera de las cuatro direcciones aparecerá el menú de opciones de mando. Sólo puedes dar cuatro tipo de órdenes distintas: Mover hasta la posición del que da la orden, cubrirle las espaldas, atacar a discreción y guardar la posición en la que se encuentre.

Dependiendo de la personalidad de cada uno de los personajes (Hawk es mucho más cauta que Flint) las órdenes se acatarán de distinta forma. Eso sí, lo que sí que es seguro es que la IA que controla a todos ellos es realmente eficaz a la hora de hacerlo. Aunque, por supuesto, no es perfecta. O sea, les hará entrar en mitad de una batalla con una precisión en el disparo que, en algunas ocasiones, será mejor que la tuya propia. Sin embargo hay algo que no podrá hacer mejor que tú, como sacar de su interior los más profundos instintos de supervivencia. En mitad de cualquier trifulca tendrás que vigilar las barras de vida de cada uno de los personajes. Puede que se encuentre atrapado con



La habilidad especial de Brutus, además de correr a cuatro patas, es una visión nocturna extraordinaria.



Se acabó sentirte solo en una colina contra un millón de zombis. Aquí podrás divertirte con tus amigos mientras les matas.

Se echa de menos un poco más de violencia gratuita. ¡Ah, perdón! ¡Pensaba que hablaba de otro juego!

Chicos, no hagáis esto en casa sin la presencia de un francotirador, un lagarto y una asesina sigilosa.

Hawk

¡Qué buena chica es Hawk! No es fácil serlo en mitad de unos conflictos bélicos de estas características en mitad de la galaxia más alejada. Pero ella, dale que dale, no deja de insistir en ser eficiente, simpática, súper mona y aterradoramente letal. Es toda una experta en misiones que requieran discreción. La más rápida y silenciosa asesina de la galaxia. Puede volverse invisible para pillar por sorpresa a cualquier enemigo con una cuchilla afilada. Lamentablemente sus cualidades no son suficientes como para ser la preferida de todos los amantes de este juego. Su resistencia a los disparos enemigos es bastante floja, por lo que es recomendable tener mucho cuidado con dejarla muy a la vista. Una última nota para nuestras lectoras adolescentes: aunque su relación con Tex no recordará a las peleas de perros en Méjico, huele a que en algún momento se dan un beso.

una orden de disparo a discreción en mitad de una emboscada. Los personajes que no estés controlando tienen los instintos de un mapache de origami. No saldrán corriendo si ven la cosa un poco mal. Se quedarán cumpliendo órdenes como un ejército de muñecos a cuerda. Cuando suceda esto el propio personaje comenzará a quejarse. Le oirás hablando de su inminente muerte, de lo duro que es todo, de lo mal que ven las cosas. En ese momento, tu obligación moral para con tus amiguitos será la de pasar a manejarles para defender tú la posición. Sólo una actuación rápida te ayudará a escapar y a mantener un equipo sano y seguro.

De todas formas, la muerte de uno de los componentes de Brute Force no tiene porqué preocuparte lo más mínimo. Estos chicos pueden volver a ser clonados sin problema alguno. Eso sí, sólo si tienes dinero para pagar los costes de semejante operación. Al acabar las misiones te pagarán el jornal por el trabajo realizado. Ese dinero irá a un fondo del que se irán pagando todas las clonaciones. Para que estas sean mucho más baratas conviene que, cuando acaben con la vida de uno de tus chicos, recojas el cubo de información sobre su ADN. Además de darte dinero, definirá mucho mejor dónde se deben clonar los soldados en caso de desastre total. En general este juego recuerda mucho a otros títulos como Halo. Nos referimos, por supuesto, en aspectos como los gráficos, los chascarrillos de los personajes secundarios o que, por citar sólo algunas cosas, puedas cambiar tus armas por las que



Hawk cuenta con un sistema de camuflaje infalible y con una especie de cuchilla láser letal.



El indicador de nuestro escuadrón nos marcará los componentes que han muerto.

¿Es un punto de mira eso que aparece ahí flotando en este juego en tercera persona?

Flint

Es dura, realmente dura. Tanto que está hecha de metal de forja. Y es que esta atractiva mulata es una chica androide programada para matar sin piedad y a distancia. En las misiones en las que convenga que nadie se entere de que los Brute Force andan por la zona, necesitarás más que nunca la ayuda de Flint. Dispone de distintas armas de francotirador, así como de la habilidad especial de tener mucha más puntería que nadie de aquí a la galaxia de Andrómeda. Además, como la pobre no tiene pulmones, puede pasar por cualquier rincón tóxico del planeta más sucio sin que uno solo de sus pelos se haga cano. Eso sí, esta chica, por muy de metal que sea, es bastante débil en los combates cuerpo a cuerpo. Se les debió acabar el hierro puro y usaron papel de aluminio o algo similar. O eso, o que moldear esas curvas y ese cuerpecito es algo que requiere más delicadeza que forja toledana.

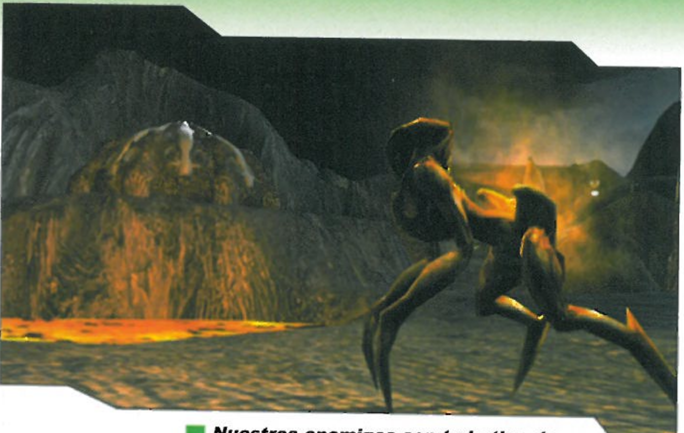
encuentres en el suelo. La única diferencia básica entre ambos títulos, es que uno es en primera persona y el otro en tercera. Bueno, aunque sólo aparentemente. Realmente Brute Force es un shooter en 1ª persona en la que verás en todo momento a tus personajes. Pero incluye un punto de mira, como el que encontrarías en Halo y en una centena de títulos similares a éste. Por lo tanto, la única diferencia entre ambos títulos es que en este nuevo título manejarás a cuatro personajes en lugar de a uno. Hasta el uso del gamepad es realmente parecido. Usarás los sticks analógicos para moverte o mirar, como de costumbre. Por su parte, los botones te ayudarán a dar órdenes a tus compañeros, así como a utilizar algún artefacto, a saltar etc. Por otro lado, los botones negro y blanco te servirán para utilizar la habilidad especial y para recuperar vida, en el caso de que tengas disponible un botiquín. Los dos gatillos, como está mandado, accionarán todo tu arsenal, para que escupan las balas del arma principal y las granadas que llevarán el final de sus días a todos tus enemigos.

La especialidad de Flint es la puntería y acabará con cualquier cosa a distancia.

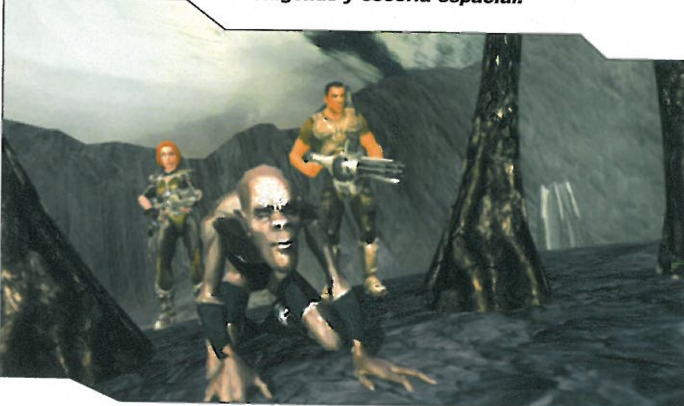
En entorno gráfico de este juego nos ofrece una pequeña visión de todo lo que es capaz nuestra Xbox. La depuración de las animaciones de transición (pre-renderizada, pero con los gráficos del juego) es realmente alucinante. La sensación de piel de gallina sólo es aumentada cuando escuchas la increíble banda sonora que las acompaña (muchos compositores de cine se darían de golpes en la nuez por haber compuesto algo similar) y el doblaje en español. Todo, absolutamente todo, realizado con mimo, esmero y mucho cuidado. Aunque, claro, lo absolutamente genial llega cuando te pones a jugar. El sonido Dolby Digital 5.1 te dejará tieso, con todas esas conversaciones, perfectamente interpretadas para cada ocasión, con las miles de explosiones que nos rodearán, con las balas pasándote rozando en todo momento.

Y todo en un ambiente realizado por unos grafistas que deben de tener a las madres más orgullosas del mundo. Todos los modelos y decorados son perfectamente sólidos. Y, además, con un diseño con bastante identidad. Uno que te hace pensar que no estás jugando a cualquier otro título.

En definitiva, una maravilla que ha nacido con el único objetivo de que Halo no se sienta solo en la cumbre. Brute Force le arropará, le dará las buenas noches y un besito de despedida cada día. Porque Brute Force ya está en la cima de los cielos Xbox.



Nuestros enemigos son todo tipo de ealienígenas y escoria espacial.



Un espía de la raza de los videntes nos ayudará a acabar la misión.

El veredicto

JUGABILIDAD

El mayor mérito de este juego es convertir algo que puede parecer complicado, como controlar a cuatro personajes, en un juego de niños. ¡Viva la jugabilidad en estado puro!

9,5

GRÁFICOS

A veces ver a los personajes de este juego, tanto en mitad de una partida, como en las animaciones, puede ser motivo suficiente para alcanzar el orgasmo (virtual, of course).

9,2

SONIDO

Además de la música, de las voces dobladas en castellano con una calidad por encima de la media y una banda sonora de infarto, destacan los divertidos gritos y frases de los enemigos.

9,4

ADICCIÓN

Sólo os diré una cosa: mientras escribía este maldito texto no estoy jugando a Brute Force. Eso me cabrea, así que no os crucéis por mi camino, ni por el de mis equipos.

9,8



La sensación de controlar a la vez a cuatro personajes geniales es alucinante. Pocas veces te sentirás tan poderoso.



Aunque el guión es bastante curiosote, a veces da la sensación de que está algo deslavazado.



Que, además de poder hacer tantas cosas a la vez, sea tan sumamente sencillo de manejar.

NOTA XB MAGAZINE 9,5

Llega el Club de la Medianoche para retarnos a competir en carreras callejeras ¿te unes?

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: conducción
jugadores: 1-8

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Rockstar
distribuidor: Virgin Play
más info: www.rockstargames.com/midnightclub2/

MIDNIGHT CLUB II

por Jetulio

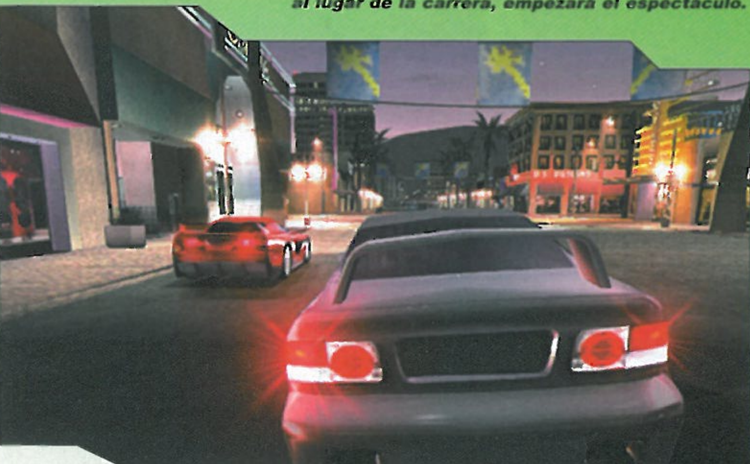
Carreras ilegales a media noche



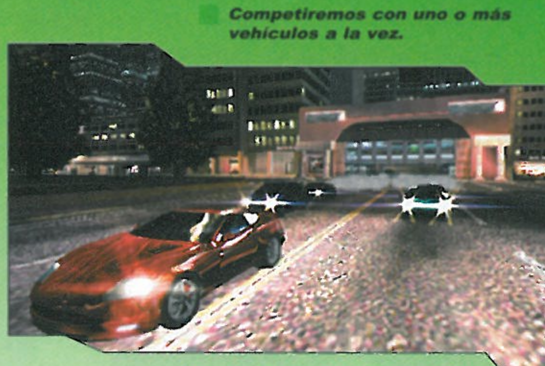
El protagonismo de las motos en el juego es vital y ofrecen una enorme velocidad.

Una enorme ciudad se encuentra casi desierta de madrugada y por sus calles sólo suena el eco de los motores de una decena de coches modificados y el de las sirenas de policía que los preceden. Esto es Midnight Club II, un juego de trepidantes carreras ilegales que se celebran a media noche en las calles de Los Ángeles, París o Tokio y donde sus protagonistas luchan por entrar en el más prestigioso club del riesgo y la velocidad. El juego, creado por los prestigiosos estudios Rockstar (Grand Theft Auto, Max Payne...), ya vendió más de un millón de copias en todo el mundo con su primera versión, y ahora su secuela llega con múltiples mejoras, mucha más acción y la importante baza del juego online a través de Xbox Live. Una dura competencia para el recientemente aparecido Burnout 2. En Midnigth Club II nos reciben unos menús muy atractivos, aunque algo complicados de usar, que nos dan paso a las principales opciones del juego: Modo Profesional, Modo Arcade, Modo Multijugador y las diferentes opciones. El modo arcade nos permitirá pasear por las ciudades que previamente hayamos abierto y con los coches que desbloqueemos a lo largo del modo profesional. Este modo profesional es el principal modo del juego y en él competiremos para llegar a convertirnos en un prestigioso conductor entre la elite de las carreras ilegales. Al igual que pasaba en su primera entrega, aquí iremos encontrándonos con diversos personajes, de muy variada calaña, que nos ayudarán prestándonos coches o ayudándo-

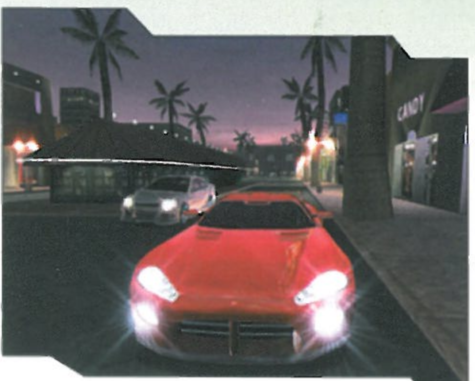
Una vez encontremos al adversario y nos lleve al lugar de la carrera, empezará el espectáculo.



Competiremos con uno o más vehículos a la vez.



Todos los coches son ficticios y están tuneados.



La recreación de las tres ciudades es excepcional.

Su secuela llega con muchas más mejoras, más acción y la importante baza del juego con Live

nos a modificarlos o, por el contrario, serán nuestros más complicados rivales e intentarán sacarnos de las calles. Un elemento importante que hay que destacar es que en Midnight Club II, al contrario que en la mayoría de títulos del género, no nos vamos a encontrar con escuderías reales ni modelos conocidos por todos, sino que todos los coches presentes en el juego han sido creados por sus diseñadores y poseen los nombres que ellos les han puesto. Estos van desde los turismos modificados de tamaño media hasta los grandes deportivos, pasando por las grandes bestias americanas de gran octanaje con parte de su motor sobresaliendo sobre el capó delantero. Aunque bien es verdad que muchos de los modelos que tendremos a nuestra disposición se parecen sospechosamente a algunos conocidos coches reales.

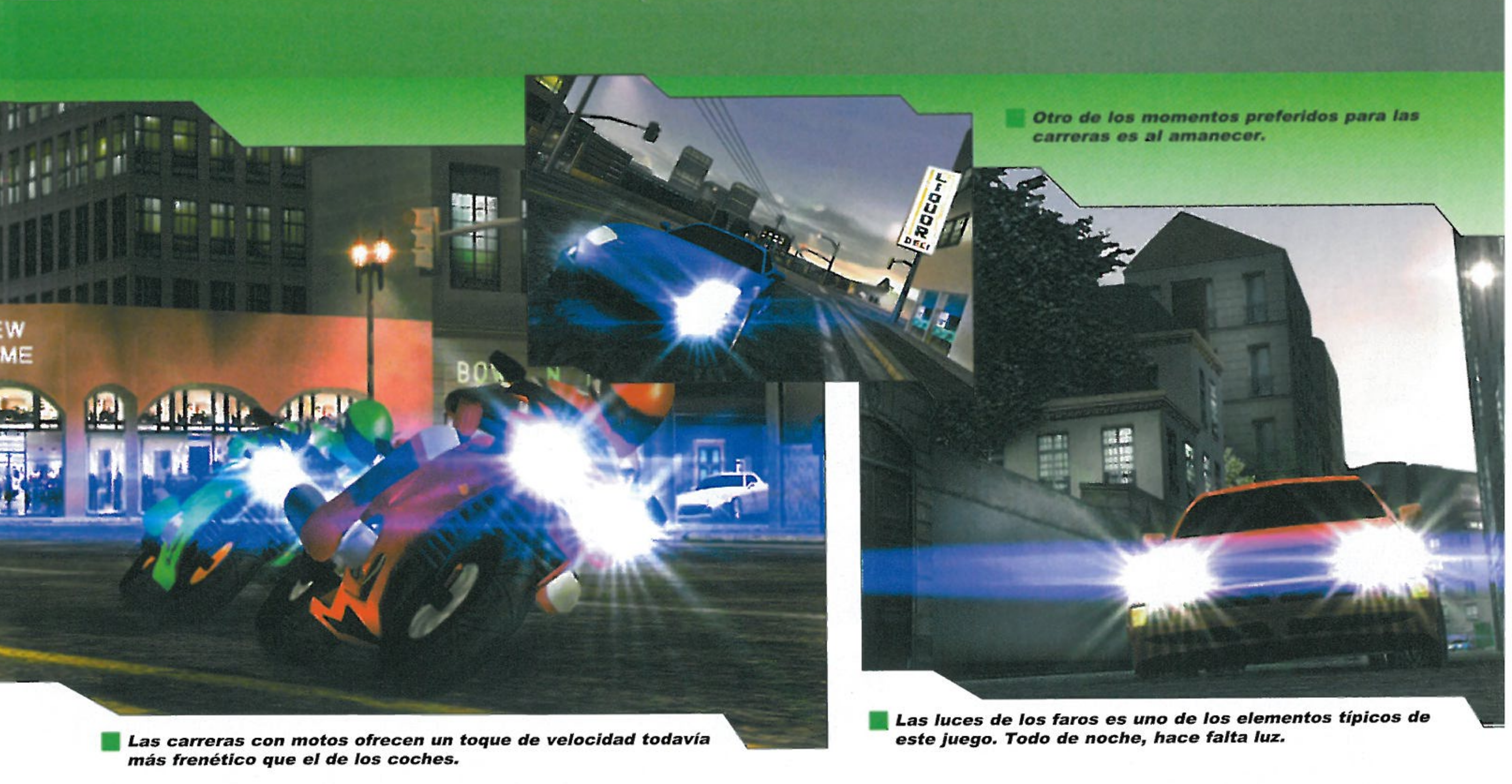
Pero tampoco tenemos que olvidarnos de las motos, porque en Midnight Club II también tendremos ocasión de competir subidos en las más variadas y aprovecharnos de su endiablada velocidad y precisión en las curvas.

Un matón con malas pulgas apostará por nosotros y nos facilitará los medios para empezar a competir en las carreras

Comienza la noche

Cuando comencemos a jugar en el modo profesional sólo tendremos un coche desbloqueado y comenzaremos nuestra carrera de intrépidos conductores en la ciudad de Los Ángeles. Allí, un matón con muy malas pulgas apostará por nosotros y nos facilitará los medios para comenzar a competir. A partir de aquí, un joven mecánico preparará nuestro vehículo para cada carrera y nos obsequiará con un coche nuevo cuando superemos algunas pruebas. En la mayoría de las ocasiones tendremos que recorrer la ciudad para buscar a nuestro contrincante y localizado en el mapa podremos retarle dándole las largas (apretando el stick analógico izquierdo). A partir de aquí comenzará una carrera completamente loca a través de toda la ciudad (incluyendo autopistas atestadas de tráfico, suburbios, zonas industriales, avenidas residenciales en Hollywood o las calles principales del downtown de Los Ángeles. Todo con unos entornos cuidados al detalle y es que hemos podido encontrar un gran número de localizaciones genialmente recreadas como el L.A. Convention Center (donde se celebra el E3), el Aeropuerto de Los Ángeles, Hollywood Boulevard o el estadio de los Lakers. Todo con sus indicaciones de tráfico exactas y el mapa de la ciudad prácticamente idéntico al real. En el transcurso de las carreras tendremos que estar atentos al mapa que tenemos en la parte inferior de la pantalla, a nuestros contrincantes (distinguidos del resto del tráfico por unas luces sobre sus carrocerías) y a los checkpoint que





Otro de los momentos preferidos para las carreras es al amanecer.

Las carreras con motos ofrecen un toque de velocidad todavía más frenético que el de los coches.

Las luces de los faros es uno de los elementos típicos de este juego. Todo de noche, hace falta luz.

tenemos que intentar rebasar antes que el resto. Estos chekpoint están representados por unas enromes columnas de luz azul que podemos ver a grandes distancias. Una flecha en la parte superior de la pantalla nos indica hacia donde debemos dirigirnos para encontrar el punto de control más próximo.

En la mayoría de las ocasiones la diferencia para ganar estará en conocernos palmo a palmo el recorrido, los atajos que podemos coger (ya que podemos dirigirnos por las calles que queramos e ir recorriendo checkpoint en el orden que deseemos) y la agresividad de nuestra conducción. Aquí no se trata de ir apurando cada curva para sacar limpiamente una ventaja, sino que deberemos cerrar a nuestros contrincantes, intentarles sacar de la calle o hacerles chocar contra otro vehículo o contra un surtidor de gasolina, por ejemplo (el resultado, lógicamente, es una tremenda explosión). Todo ello sabiendo que éste será el trato que recibamos nosotros de nuestros rivales y añadiendo una complicación más: la policía.

Como este tipo de carreras son peligrosas e ilegales, en muchas partes del recorrido nos encontraremos con coches de policía persiguiéndonos e intentando que paremos. Si una patrulla consigue pararte estarás perdido y lo peor de todo es que suelen avisar a muchos refuerzos y la cosa puede ponerse mucho más fea. De hecho, es muy normal encontrarse con un control de policía que bloquea una calle en muchas ocasiones y esquivarlos será todo un reto. Un elemento más que hace a este juego un título de carreras muy adictivo y original.

Gráficos

Tenemos que decir que el apartado gráfico de Midnight Club 2 no es lo mejor que hemos visto en el género, pero se defiende bastante bien. Los coches tienen un buen aspecto, sin llega a cotas de excesivo realismo, y los escenarios cumplen bastante bien. El hecho de que la gran mayoría de las carreras se celebren de noche (algunas coinciden con la salida del sol) hace que sean las luces de focos, farolas y demás letreros luminosos de la ciudad uno de los aspectos más cuidados. Las luces de los coches de policía, las de nuestros propios focos y las de la ciudad son realmente espectaculares y dan al juego una ambientación muy particular.

Un elemento original relacionado con esto es una especie de retrovisor que tendremos en pantalla para controlar a los coches que nos siguen. En él, sólo podemos ver el reflejo de los focos delanteros de los coches o las luces intermitentes de los coches patrulla de la policía, más cerca o más lejos según la distancia de nuestros perseguidores.

Otro aspecto a destacar es la gran cantidad de elementos que encontraremos en pantalla sin apreciar un solo retardo en el framerate. En las calles de las ciudades donde corremos habrá decenas de coches circulando en todos los sentidos, camiones, motocicletas y un gran número de peatones recorriendo sus aceras. También hay que destacar que todos los elementos del escenario son interactivos y destruibles, por lo que podremos arrasar con las farolas, las papeleras, las vallas o los escaparates de las tiendas. De hecho, en muchas ocasiones podremos atravesar tiendas, bares o cualquier otro tipo de establecimiento como un atajo para atravesar la manzana. Los peatones, aunque suelen andar con cuidado y casi siempre consiguen apartarse de delante nuestro, a veces también pueden resultar atropellados y lanzados por los aires.

En cuanto a los daños en los coches son apreciables y tras varios golpes importantes comenzaremos a ver salir fuego de nuestro motor y, tal vez, no podremos acabar la carrera.

Velocidad multijugador

Aparte de lo adictivo de los modos para un solo jugador, las opciones para partidas masivas de Midnight Club 2 no podían ser más atractivas. El juego tiene un modo para interconexión gracias al cable Link que permite conectar cuatro Xbox y disfrutar de todos sus modos de juego. La opción de pantalla partida también está presente, pero sólo permite dos jugadores por cada Xbox.

Estos modos están también disponibles para la opción Xbox Live, una opción impresionante y adictiva,

Los Ángeles nos ofrece una ciudad de rascacielos iluminados de noche.

El tráfico real ante el que nos encontraremos en ocasiones será tremendamente letal por su realismo.

Las persecuciones por parte de la policía serán muy frecuentes y tendremos que ganar la carrera y dar esquinazo.

que permite montar partidas con hasta ocho participantes de cualquier parte del mundo. Los modos de juego disponibles en este modo son los siguientes:

Modo Avance: Este modo es el más parecido al modo principal de un solo jugador, pero con contrincantes humanos. Revive la experiencia de recorrer las calles de las tres ciudades de Midnight Club 2 pero con la emoción de poder retar a jugadores reales, y poder hablar con ellos a través del Xbox Communicator. Lo mejor aquí es ser un experto en el modo multijugador, desbloquear todos los coches y circuitos disponibles y lanzarnos a Xbox Live a demostrar nuestra valía.

Modo Circuito: Aquí correremos en un circuito determinado y no sólo contará con llegar a la meta el primero una sola vez, sino que tendremos que estar atentos para mantener la clasificación total siempre en el punto más alto. Pasa por todos los puntos de control con los mejores tiempos durante el transcurso de esta larga prueba y serás el primero. La selección del vehículo y el conocimiento de los atajos del circuito es fundamental en este modo.

Editor de carreras: Esta nueva opción es la mejor garantía de poder crear siempre pruebas nuevas en las partidas oline. Aquí podemos elegir una ciudad y repartir los puntos de control donde queramos para generar un trazado único. Lo bueno es que podemos entrenar con este trazado en el modo individual y, cuando lo dominemos, llevarlo a la red para retar a nuestros amigos en nuestro propio terreno.

Atrapa la bandera: El más clásico de los modos multijugador también tiene reflejo en Midnight Club 2. Pero en este juego cobra una dimensión diferente gracias a la tremenda velocidad que se puede llegar a desplegar. Se puede jugar en equipos o de forma individual y se pueden utilizar algunos trucos sucios que lo hacen más divertido. En medio de la carrera podremos colocar diferentes "reforzadores" en los coches de nuestros contrincantes para perjudicar su conducción. El reforzador llamado "Marcha" hace que sus coches aceleren de forma involuntaria. Otro llamado "Parada" los frena en seco y existen otros reforzadores llamados "Dirección inversa" y "Ruptura".

Detonador: Juego a vida o muerte a velocidad suicida. Acelera por la ciudad para conseguir el detonador antes que nadie, y después plántalo en el punto de control más cercano para que todos los adversarios de la carretera salten por los aires. En los momentos de persecución, destruye el coche que lleve el detonador utilizando todo tipo de reforzadores. Establece encuentros basados en límite de tiempo o límite de detonador; ganará el piloto o equipo con más detonaciones.

El veredicto

JUGABILIDAD
Una curva de aprendizaje muy corta hace que nos metamos en el juego de forma inmediata y nos sintamos dentro de estos bólidos envenenados. **8,6**

GRÁFICOS
No son el punto fuerte del juego pero no se puede decir que sean malos. El motor gráfico cumple sin tener demasiados bajones. **7,0**

SONIDO
La banda sonora mezcla frenéticos temas hip hop y metal, acompañando de forma magistral a la acción. Los efectos sonoros, geniales. Todo 5.1. **8,6**

ADICCIÓN
Necesitas completar las primeras carreras (excesivamente fáciles) para darte cuenta de cómo te puede llegar a enganchar el título. **8,8**

☺ Lo frenético y adictivo de sus carreras y el genial modo para Xbox Live.

☹ Los gráficos podían estar más trabajados y los menús ser menos complicados.


La gran cantidad de coches, peatones, obstáculos, mobiliario urbano y patrullas de policía que se juntan en una sola calle.

NOTA XB MAGAZINE 8,2



Si estuviera traducido, el atractivo de este juego aumentaría exponencialmente

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: FPS
jugadores: 1-16

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Nerve Software
distribuidor: Activision/Proein
más info: www.nervesoftware.com

Return to Castle Wolfenstein: Tides of war

por Antonio Gutiérrez

Zombis, nazis, Blazkowicz,... el clásico de PC ha llegado a Xbox

Según Hitler el Tercer Reich sería el de los mil años....mil años de terror para la humanidad si los nazis se salen con la suya en este juego. Eres B.J. Blazkowicz (¡Jesús!), un soldado norteamericano del cuerpo de los Rangers, que lucha en el teatro de operaciones del norte de África, donde ha conseguido numerosas condecoraciones. La cúspide de su ascensión militar llega para nuestro héroe cuando es reclutado por la Oficina de Acciones Secretas (OAS) que dedica su presupuesto a realizar acciones encubiertas de espionaje, sabotaje e infiltración tras las líneas enemigas. Ahora su misión será la de descubrir que trama la rama de investigación de las SS. Numerosos informes indican que se están llevando a cabo misteriosas excavaciones en Egipto, supervisadas de cerca por Himmler, mano derecha de Hitler. Si tanto interesan unas ruinas a los alemanes...los aliados también tendrán de meter las narices en el asunto.

Las presentaciones de rigor.

Desde estas líneas se hace imprescindible antes que nada, mencionar el clásico de los videojuegos en que se convierte "Tides of War" no tanto por su calidad (que la tiene), sino por formar parte de una saga con más de diez años a sus espaldas aunque, curiosamente, no sea una de las más prolíficas. Todo empezó con "Castle Wolfenstein" un juego en 2D del año 83 al que siguió "Beyond Castle Wolfenstein" al año siguiente. Pero lo que

Elige bien tus armas antes de ponerte a tiro de uno de estos.

La gran variedad de misiones no dejará de sorprenderte.

En el desierto contarás con la ayuda de aliados.

Te advertimos con tiempo, hay momentos de bastante canguelo

dio auténtica fama al nombre de esta franquicia fue "Wolfenstein 3D" que llegó en 1992 y aun se recuerda como el primer FPS de la historia, y que puso la primera piedra sobre la que Doom daría fama mundial a eso de ir disparando sólo viendo ell arma de el protagonista. Aparte de las conversiones a Macintosh y varias consolas, Wolfenstein 3D tuvo una secuela inmediata llamada "Spear of Destiny", sin mucha repercusión. Casi diez años después, en 2001, Id software daba a luz una nueva entrega para PC y Mac que se convertía en uno de los mejores FPS de la historia: "Return to Castle Wolfenstein". Con bastante tiempo de por medio entre original de PC y versión de consola, llega a Xbox el hijo de "RTCW" de nombre "Tides of War". Y decimos hijo, y no conversión, porque aunque el 80% del juego sigue siendo idéntico en desarrollo al original, las novedades que propone este juego respecto a PC son lo suficientemente sabrosas como para evitar esa clase de confusiones. Entre ellas se incluyen siete nuevos niveles que forman la campaña Egipcia, totalmente nueva y que sirve de prólogo a lo visto en PC. En realidad estos niveles nos presentan los acontecimientos desde el reclutamiento de Blazkowicz por la OAS hasta su llegada al castillo Wolfenstein con el Agente Uno. Hay otras sorpresas agradables como nuevos enemigos (tanto humanos como sobrenaturales), nuevas armas y nuevos modos de juego, así que si te terminaste el juego de PC y necesitabas una excusa para comprar la versión de Xbox, aquí la tienes.

Sólo falta que el motor multijugador fuera más benévolo con nuestras conexiones. Armas. armas y más armas...

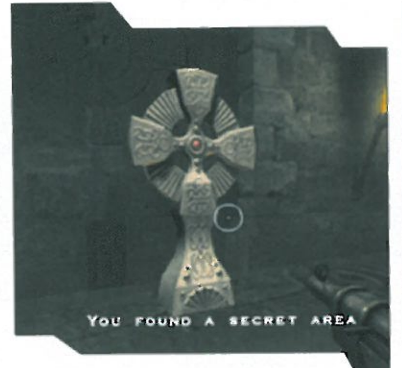
Halo noch einmal her Wolfenstein

Vamos a admitirlo sin rodeos, "Return to Castle Wolfenstein: Tides of War" es el mejor shooter que ha pasado por una Xbox desde Halo, casi nada. El magnífico acabado y presentación del juego no hacen sino rematar un apartado técnico más que bueno, un control delicioso y un desarrollo que nos sumerge en una auténtica aventura épica. Es la clase de juego que gusta enseñar a las visitas y que de un modo u otro deja satisfecho al que se pone tras el mando. Y como debe ser, ésta cuidada dirección artística comienza nada más ver los primeros momentos de la introducción. Uno de los grandes, sin duda.

Adicción sin paliativos

Una vez comenzamos a dar nuestros primeros pasos en esta historia alternativa de la II Guerra Mundial nos percatamos de que no estamos ante un FPS del montón. En Wolfenstein aparte de haber cabida para enormes masacres y tiroteos de película, existen momentos de tensión sostenida, infiltración o incluso de terror. Y es que la variedad del juego es tan abrumadora que la mayoría de las misiones nos parecerán completamente distintas y pocas veces creeremos haber pasado por una situación similar, a lo que ayuda que nos enfrentemos, no


El modo cooperativo te permitirá volver a disfrutar del juego una y otra vez.



Los niveles están llenos de zonas secretas con muchos regalos y recompensas.


Apostarse en un puesto de ametralladora siempre es un gran recurso.






Sin duda ese bazoka es una de las armas más populares del juego.


Este es uno de los maspas para Xbox Live de Tides of War.

sólo a soldados, sino a horribles mutantes y a zombis resucitados, algunos con espada y escudo incluso.

Se puede deducir que la rejugabilidad es alta, no os equivocáis. A parte del gustazo que supone soltar un cargador entero sobre unos cuantos soldados nazis, el gran número de tesoros escondidos y zonas ocultas por todos los niveles hará que muchos vuelvan sobre sus pasos o intenten hacer de nuevo aquel nivel para lograr alguna de las recompensas por conseguir estos secretos (más equipamiento o munición, por ejemplo).

Los primeros pasos... los más tranquilos.

Al poco tiempo también nos daremos cuenta de que Wolfenstein hereda una cualidad que atesoran casi todos los FPS de Xbox: Un gran control. Lo cierto es que no le debe extrañar a nadie que alguien prefiera la configuración de botones de Wolfenstein a ninguna otra, porque se puede interactuar con el entorno, saltar y agacharse sin mover un dedo de su sitio. La mayor pega puede ser el acceso al arsenal de armas, con dos botones que nos mueven adelante y atrás por el inventario (A y B), así que si necesitamos rápidamente unas granadas tendremos que pedir a esos amables mutantes que esperen un poco.

Los gráficos no impresionaran a un curtido usuario de Xbox, pero lo cierto es que a pesar de algunas pobres texturas y que el diseño de los primeros niveles está algo más descuidado, el resto del tiempo alucinaremos con los efectos de luz tan bien conseguidos y la solidez de los modelados. En resumen, os vais a encontrar con un juego que tiene muy poco de "Hi-tech", pero todo lo que tiene en gráficos o es bueno o sobresaliente. Por cierto, "Tides of War" es compatible con televisiones de alta definición, una de las posibilidades de Xbox que menos fama tiene, pero que más beneficios reporta para los afortunados poseedores de una de esas pantallas.

Sonido de primera

Llegamos al apartado que termina de convertir a "Tides of War" en un imprescindible. Si bien la música consta de partituras pegadizas que no desentonan y otras que son símplemente maravillosas, como la melodía principal, el mayor logro del apartado musical se encuentra más en el cambio dinámico de la música según la situación.

Es algo que ya hemos visto otras veces, pero en éste caso se convierte en un cóctel mortal. Os lo advertimos, los efectos sonoros de este juego no son aptos para cardiacos, podemos escuchar las balas pasando a nuestro alrededor (con diferente fuerza según su calibre), las voces de los enemigos reaccionar realistamente con más o menos eco según el escenario y un sonido posicional que cuando se escucha en acción hará que más de uno de replanteé adquirir un equipo de sonido envolvente. Y cuando lleguéis a las catacumbas.....apagad la luz y poned el sonido a tope. La prueba de que no hace falta un survival horror para pasar miedo.

El communicator revalorizado

"Tides of War" son casi dos juegos en uno. Por una parte nos encontramos con la extensa campaña y por otra tenemos un extenso modo multijugador. Las opciones para disfrutar con los amigos comienzan con un apetitoso modo cooperativo en el que superar las misiones con un compañero que te cubrirá las espaldas. Aunque el aspecto táctico del juego mejora con la posibilidad de cubrirse mutuamente y combinar armamento, éste modo se ve algo desaprovechado comparado con otros conocidos. Muy buena iniciativa, pero pide a gritos alguna situación nueva respecto a un sólo jugador que sólo sea superable cooperando. Pero aunque la diversión está garantizada con un amigo, la ausencia de un modo online sería una afrenta para el original de PC, sobre todo si recordamos que es uno de los FPS más jugados por la red tras Counter-Strike. Dicho y hecho, fácilmente podemos acceder a Xbox Live bajarnos



Como no sólo de Live vive el hombre, puedes jugar con un amigo a pantalla partida.

algún mapa nuevo y buscar partidas. Llega el momento de dar dos noticias, una buena y otra mala. La buena es que no tendréis problemas para encontrar una partida a la que uniros, la mala es que el ping os impedirá muchas veces disfrutar como es debido de las adictivas partidas multijugador. Gracias al micrófono podemos dar órdenes a nuestros compañeros o coordinar ataques, algo que se hace indispensable con las distintas categorías con las que cuenta el juego. Existen cuatro tipos básicos de tropa que seleccionar, soldado, teniente, ingeniero y médico. Cada uno tiene un catálogo mayor de armas que elegir, y habilidades especiales. Para el éxito de cada misión es imprescindible un equilibrio entre la tropa para que los ingenieros abran el camino con explosivos, los tenientes señalen los ataques aéreos y den munición, los soldados despejen el camino y los médicos sirvan en la retaguardia para soltar paquetes de salud y recuperen a los moribundos. Existen tres modos distintos de juego: por eliminación (último hombre en pié), por cumplir los objetivos de ese mapa en concreto (conseguir o impedir la difusión de unos documentos secretos por ejemplo) o por número de objetivos tomados en el mapa.

Aquí se necesita auténtico trabajo en equipo, así que a ser posible asóciate con alguien que hable castellano y recuerda que el communicator está para algo.

Wolfenstein viene para quedarse

Como uno de los mejores juegos de todo el catálogo de Xbox, y sin ninguna duda como la mejor opción tras Halo y también como un referente en juego por Xbox LIVE.

No lo dudes, Return to Castle Wolfenstein, es el juego ideal para llevarse de vacaciones.

El arsenal del juego es muy variado pero el acceso al mismo desespera

El veredicto

JUGABILIDAD	GRÁFICOS
Disparos, sigilo, terror...acción de la buena en general y con un control que quita el hipo. El inventario de armas necesitaría mejorar, sobre todo cuando ya tienes un arsenal. **9,2**	A nadie le van a sorprender las texturas de este juego, pero es que no hará falta. El diseño de los niveles os dejará embobados. A 30fps y algún bajón, podría ser mejor. **8,2**
SONIDO	**ADICCIÓN**
Ecos en la oscuridad de una caverna, balas que rebotan por todas partes, gritos de alerta de los enemigos, música magistral, melodías pegadizas... ¡Nos encanta! **9,4**	Apaga el móvil y atranca la puerta, porque tienes juego para rato. Siempre lineal, pero siempre te sorprenderá. Te lo pasarás al menos un par de veces. **9,0**

☺ Ambientación de cine, variedad de la acción, novedades jugosas y juego online adictivo como pocos.

☹ Juego online que necesita de buena conexión, algunas texturas penosas entre lo bueno del conjunto. Sin traducir.

! Una conversión de PC que incluye nuevos niveles, nuevas armas, nuevos enemigos, que aprovecha la potencia de Xbox. Sí, es para sorprenderse.

NOTA XB MAGAZINE 9,1



La lucha anti-terrorista comienza en nuestras Xbox y con la posibilidad de jugar Live

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 69,95 euros
género: Acción
jugadores: 1-10

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Gratuitous Games
distribuidor: Proein
más info: www.games.activision.com/games/soldieroffortune

Soldier of Fortune II DOUBLE HELIX

por Jetulio

Un shooter de lujo que viene con Live

Uno de los más prestigiosos shooter para PC, creado por Raven Soft para Activision, ha pasado por el lógico filtro de mejoras necesarias para lanzarse en Xbox. Gratuitous Games ha sido la empresa encargada de realizar esta nueva versión. Un juego muy realista que nos metía en la piel de un soldado americano de un comando anti-terrorista. Misiones de infiltración, rescate, asalto, etc., por decenas de escenarios distintos y con una enorme variedad de armamento a nuestra disposición. Todo con el realismo más extremo e impactante y que llega a Xbox con mucho más potencial. Y es que a la versión para Xbox se ha añadido sonido Dolby Digital 5.1, el apartado gráfico se ha mejorado de forma sorprendente utilizando la tecnología gráfica de Quake III Arena y se han creado nuevos mapas exclusivos que podrán descargarse a través de Xbox Live. Todo para disfrutar aun más de este shooter que nos ofrece una campaña apasionante, la posibilidad de jugar mapas y misiones generadas de forma aleatoria y un impresionante modo de juego a través de Xbox Live.

La pega del título es que no está traducido al castellano y tendremos que escuchar los detalles de cada misión en un perfecto inglés.





Nuestro protagonista luchará contra la amenaza terrorista con la yuda de algunos soldados.

Cada arma que llevemos será controlada con cada uno de los gatillos del mando.





El realismo que se desprende de Soldier Of Fortune II es tremendo.

Los efectos de retroceso en cada arma será diferente. Espectacular.



En ciertos modos contaremos con la colaboración de nuestros compañeros.

El realismo extremo llega a sobrecogedor y se ve incrementado con el comportamiento de la sangre

Los controles son muy familiares (al estilo de Halo) y sorprende los movimientos de la cámara y nuestro personaje: la cámara oscilará cuando andemos o corramos, cuando nos agachemos o nos alcance alguna bala.
Además, al disparar sufriremos el retroceso del arma y nuestro punto de mira se moverá en consecuencia. Todo para añadir un realismo sobrecogedor que se potencia también por el comportamiento de la sangre de los enemigos que derribemos. Incluye un sistema de daños espectacular que hace que los enemigos se comporten de manera diferente, dependiendo de donde les alcancemos. La sangre derramada y sus muertes (más fulminantes o agónicas) dependerán de si les alcanzamos en la cabeza o en otras partes del cuerpo.
Además, todos los enemigos despliegan una IA sorprendente, escondiéndose, buscando sorprenderte o rodearte y buscando ayuda cuando se vean solos contra nosotros.
La campaña individual del juego tiene, 55 apasionantes misiones (muchas con elementos de infiltración y otras centradas en la acción), en las que tendremos a nuestra disposición 25 armas militares reales (podremos llevar un par de pistolas o ametralladoras, cada una en una mano, y accionarlas con ambos gatillos). Pero cuando acabemos esta campaña individual, podemos seguir jugando misiones individuales gracias al generador aleatorio de niveles con el que cuenta Soldier of Fortune II. Podemos seleccionar el tipo de misión, el tipo de terreno, tiempo de día, dificultad, límite de tiempo e inventario. El mapa se generará de forma aleatoria, al igual que los enemigos y su IA, creando una partida única y exclusiva cada vez.

Además cuenta con un modo multijugador impresionante. Contaremos con los 20 mapas de la versión PC más cinco mapas exclusivos que se pueden descargar gratuitamente de Xbox Live. Contamos con seis modos (Deathmatch, Deathmatch por equipos, Capturar la Bandera, Infiltración, Eliminación, y Demolición) y se han incluido las tres nuevas armas que Raven lanzó en la versión Gold del juego de PC. Impresionante.

El veredicto

JUGABILIDAD
Unos controles muy sencillos y una curva de aprendizaje mínima. Todo se mueve a la perfección y permite movernos de forma muy realista.
9,0

GRÁFICOS
Un apartado gráfico notable, pues el buen aspecto de la versión PC ha sido optimizado para Xbox. Aun así, hemos visto fallos y efectos algo pobres.
8,5

SONIDO
Impresionante banda sonora, las voces de los enemigos en los idiomas de procedencia y los increíbles efectos que nos rodean en 5.1. No está doblado.
8,8

ADICCIÓN
Si te gustan mucho los shooter te va a gustar mucho este título, por su manejo, posibilidades, realismo y partidas online. Otro imprescindible.
9,0


Que ya sabemos lo que nos espera. La variedad en las misiones y el espectacular modo multijugador con capacidades para Xbox Live.


Que sigan sacando juegos sin estar perfectamente localizados. En este caso no encontramos la opción para ponerlo en castellano.


Que la adaptación de los controles haya cogido lo mejor que tienen las consolas que es el feedback, muy adictivo.

NOTA XB MAGAZINE **8,7**

Hay licencias de cine y licencias de cine... Die Hard Vendetta o 'La Jungla de Cristal' es de las grandes

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 69,95 euros
género: acción
jugadores: 4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Bits Studios
distribuidor: Vivendi Universal Games
más info: www.diehardvendetta.com





La enorme cantidad de armas es seña propia del juego.

DIE HARD VENDETTA

Todos somos John McClane

por Jetulio

Casi seis meses después de su lanzamiento en GameCube y algo menos desde su lanzamiento en PS2, el nuevo capítulo de la Jungla de Cristal llega a Xbox con el buen sabor de una licencia cinematográfica que no envejece y el prestigio de una saga de juegos de acción que siempre ha resultado notable. El estudio de desarrollo de siempre y las ganas de dar al bueno de John McClane un nuevo atolladero donde meterse. Y es que este poli de Los Ángeles no le sientan mal ni los años, ni las canas, ni la roñosa camiseta interior que siempre luce. Die Hard Vendetta ha sido considerado uno de los mejores shooter en la videoconsola de Nintendo, pero todos coincidimos en que en Xbox lo tiene mucho más complicado.

El argumento de este nuevo capítulo nos coloca en una intrigante historia de mafias, dinero negro, robos de cuadros y bandas organizadas por toda la ciudad. Todo comienza una sencilla mañana cuando McClane descansa en su casa disfrutando del horrible programa televisivo sobre famosos de Hollywood dirigido por el reportero Dick Thronberg. Thronberg retransmite la entrega benéfica de un cuadro perdido en el Thowsend Art Museum por parte de Piet Gruber a Christopher Von Laben, dos conocidos mafiosos que, compinchados con el director del museo, aprovechan la ocasión para sustituir todas las obras por cuadros falsos. En medio de la retransmisión la agente Lucy McClane, la hija de



En cada misión nos sentiremos dentro de las películas.

Manejo sencillo para un título que en Xbox no da la talla.

También hay que destacar la inclusión de extras como un 'making of' de 20 minutos.

nuestro héroe, descubre la trampa pero es retenida como rehén en medio de la confusión. Afortunadamente, el bueno de John se acerca hasta el museo para salvar el día.

Desde que comencemos esta misión tendremos que meternos en la piel de John McClane en un título de acción en primera persona con muchas sorpresas. Algunas de ellas son la facilidad en el manejo, la gran cantidad de armas a nuestra disposición y la posibilidad de empuñar una en cada mano, lo frenético de la acción y la gran cantidad de enemigos que encontraremos. Durante el juego, tendremos que ir cumpliendo objetivos muy específicos, y es que, aunque McClane vaya un poco a su rollo y no haga caso de sus superiores, seguimos siendo un policía. Por lo tanto, nuestra misión se puede ir a pique por no seguir a rajatabla estos objetivos.

Lo mejor del título es, sin duda, que todo recuerda a las películas de la Jungla de Cristal: el aspecto de los escenarios, los personajes y las voces. El título está íntegramente doblado al castellano y, por supuesto, la voz de McClane es la del genial Ramón Langa, por lo que siempre nos creeremos estar encarnando al genial personaje.

Durante el juego tendremos que andar muy atentos del sigilo, de la sorpresa y de la acción táctica, ya que habrá que conseguir atrapar prisioneros, liberar rehenes, etc., sin causar muchos daños. Uno de los puntos fuertes es la gran cantidad de armas (más de 20 contando los explosivos y accesorios de combate) y la fantástica manera de utilizarlas. Como ya hemos dicho, McClane es capaz de empuñar dos pistolas o dos ametralladoras, una en cada mano, y comenzar así una fiesta de disparos imparable.

Las pegas las encontramos en el apartado gráfico (sobre todo por el pobre aspecto de los personajes), aunque unas acertadas animaciones se intercalan en la acción para hacernos creer que protagonizamos una película (a veces se marca así la eliminación de un enemigo a cámara lenta, etc.).

Hay que apuntar que Die Hard Vendetta en Xbox incluye un interesante modo multijugador con un total de 100 personajes a elegir.

El juego ya aparecido en GameCube y PS2 da su mejor cara para Xbox, pero no llega a la altura de otros shooters

El veredicto

JUGABILIDAD
Muy sencillo de manejar y con algunas sorpresas agradables en el transcurso del juego. A veces nos atascamos al andar o saltar.

7,0

GRÁFICOS
bastante pobres aunque no del todo malos. Los efectos y aspecto de los brazos y armas de John cumplen, los personajes dejan que desear.

6,3

SONIDO
Bastante bueno por los efectos de audio y las voces en castellano, con un muy buen doblaje. Estas pierden intensidad cuando te alejas o giras. La música, pasable.

7,4

ADICCIÓN
Es bastante adictivo si te gusta el género y si adoras al personaje de John McClane pero hay shooters a años luz de este. El modo multijugador es todo un detalle.

6,8


Una gran licencia, un manejo muy sencillo y misiones adictivas en escenarios muy familiares para los amantes de la película.


Gráficos por debajo de la altura de otros juegos de Xbox, las texturas muy pobres y los modelados de los personajes muy poco trabajados.


Que haya tardado tanto en salir la versión de Xbox y que la conversión no traiga demasiadas mejoras respecto a las de GameCube y PS2.

NOTA


7,0

Todo listo para que la serie salte al 'prime time' sólo hacen falta persecuciones

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
genero: Acción
jugadores: 2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Mind Eye Productions
distribuidor: Virgin Play
más info: www.starky-and-hutch.com/

Starsky y Hutch

por Jetulio

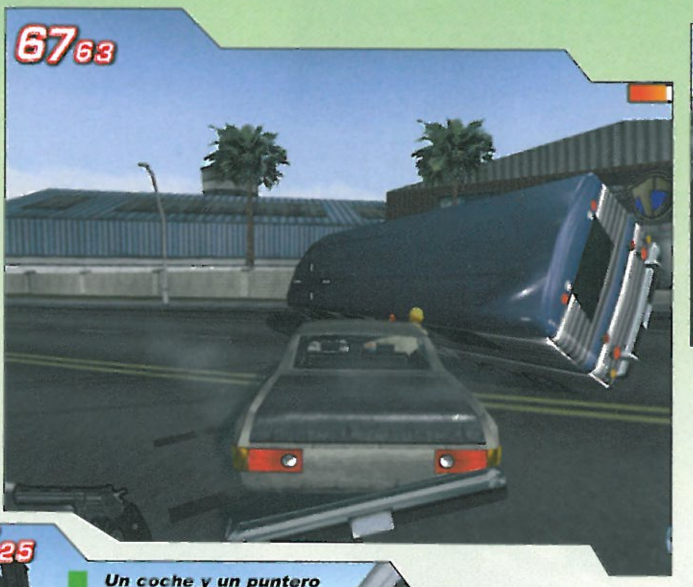
Dos macarras con pantalones de campana y pelo a lo afro en acción



Todos los escenarios estarán perfectamente diseñados para facilitar las persecuciones.

Tal vez muchos de vosotros no conozcáis la exitosa serie de TV policíaca 'Starsky y Hutch'. Aunque la última vez que se repuso en la televisión de nuestro país fue a mediados de los años 80, todavía recordamos a esa pintoresca pareja de detectives patrullando la ciudad de Bay City al volante de aquel famoso Ford Gran Torino, rojo con una banda blanca a cada lado de su carrocería. El carisma de aquellos personajes y la espectacularidad de sus persecuciones al volante han hecho a Empire Interactive lanzar este título de conducción basado en misiones y reproduciendo todos los elementos de la serie de televisión (cuenta con las voces originales de los actores y la colaboración de Antonio Fargas, el amoso soplón Huggy Bear). El juego nos pone a los mandos del Gran Torino de Starsky (aunque a medida que avancemos podremos desbloquear un buen número de vehículos) y nos permite controlar a la vez los disparos que realiza Hutch, asomado por la ventanilla con medio cuerpo fuera del coche. Así tendremos que realizar múltiples misiones a través de los más de 150 millas de carreteras de Bay City. Además de disparar a los malhechores







Vehículos modificados. Ya en los setenta comenzó la moda del tuning en Bay City.

Tendremos que acostumbrarnos a lucir ciertos modelitos.

Un coche y un puntero en pantalla para controlar los disparos.

Todos los objetivos vendrán bien señalizados, así como las rutas.

que huyen en algún vehículo frente a nosotros, podremos disparar a cientos de objetos que mejorarán la persecución. Un aspecto importante será al nivel de audiencia de la serie que se refleja en unos dígitos en la pantalla y sirve a modo de temporizador. Si conducimos respetando las normas de circulación y con la mayor de las precauciones, aburriremos a la audiencia, este marcador bajará estrepitosamente y si llega a cero se acabó nuestra misión. Por el contrario, si nos dedicamos a hacer los interminables derrapes, los trompos, los saltos y destrozos propios de la famosa serie, el nivel de audiencia subirá como la espuma y tendremos más tiempo para completar nuestros objetivos. Las misiones resultan muy entretenidas y permiten ser jugadas con la colaboración de dos jugadores, cada uno controlando a un personaje. El primer jugador manejará a Starsky y controlará los movimientos del vehículo, mientras que el segundo se hace cargo de Hutch y se concentra en disparar a todos los objetivos a su alcance. El juego está traducido al castellano (con subtítulos) y cuenta con una interfaz y unas animaciones realizadas con el aspecto de un cómic de los 70. Además del modo historia, que consta de 18 episodios a lo largo de 3 temporadas, podremos ir obteniendo medallas para ir desbloqueando otros modos de juego. Estos modos nos plantean retos a lo largo de los escenarios desbloqueados previamente, nuevos vehículos, armas para Hutch, etc. Un juego muy original con pegas de tipo gráfico y de monotonía en las misiones.

Con un manejo sin grandes complicaciones, pero unas misiones que resultan demasiado monótonas

El veredicto

JUGABILIDAD	GRÁFICOS
Una vez que nos acostumbramos, el manejo es sencillo, aunque sin demasiadas posibilidades. **6,5**	No son gran cosa, aunque cumplen. Nos hemos encontrado con algunos fallos gordos en sus texturas y las animaciones tipo comic son pobres. Sólo hay dos cámaras. **5,9**
SONIDO	**ADICCIÓN**
La banda sonora es fantástica, con todo el sabor de los 70 y las voces originales se agradecen. Los efectos como disparos y golpes están menos logrados. **6,9**	Te engancha en las primeras misiones y tiene bastantes extras para alargar su vida, aunque no es lo mejor que hemos visto en el género. **6,4**

☺ Ha recogido todo lo mejor de la serie para el juego, los personajes, el diseño, la música funky.

☹ Algunas misiones pueden resultarnos demasiado monótonas y el aspecto gráfico no llega a deslumbrar nunca.

! Poder disfrutar de una modalidad multijugador cooperativa que no esperábamos encontrarnos. Realmente sorprendente.

NOTA XB MAGAZINE 6,4

Velocidad en estado puro, pilotos que no temen nada y coches que corren endiabladamente

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Conducción
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Brain in a Jar
distribuidor: Codemasters
más info: www.codemasters.com/indycarseries

INDYCAR SERIES

La mejor sensación de velocidad y control sobre cuatro ruedas

por Xboxfever



Las carreras de IndyCar son un deporte muy minoritario y esto provocará una escasa atracción por el título.

Las primeras partidas a este juego nos parecerán eternas, odiosas, sin ningún tipo de salsa. De pronto nos veremos capaces de controlar ese amasijo de hierro corriendo a más de 200 millas por hora (unos 300 km/h) y cómo cada pequeña variación que hacemos en el vehículo afecta a nuestra forma de conducir. Entonces empezaremos a darnos cuenta de la magia de IndyCar Series. Sin ninguna duda, las carreras de IndyCars son un deporte de minorías y que en Europa no tienen ninguna repercusión. Consisten en recorrer circuito completamente ovalado entre 50 y 200 vueltas con una velocidad media cercana a los 300 km/h. Así se nos presenta el deporte y así de simple es, simple pero adictivo ya que poco a poco vamos entrando en la competición y lo que al principio sólo son coches pasándonos a toda velocidad mientras nosotros salimos despedidos en cada curva, se convierten en adversarios con una feroz inteligencia artificial que es de lo mejor que hemos visto en juegos de carreras. No sería de extrañar que juegos como Pro Race Driver y éste compartiesen elementos de la IA, porque es realmente espectacular ver luchar a los coches entre sí o ver-



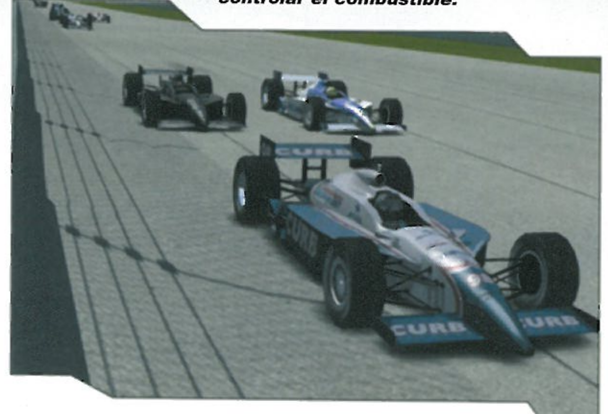
Los boxes siempre están preparados para cambiar nuestros neumáticos y controlar el combustible.



El sonido es uno de los aspectos que más han cuidado los desarrolladores, además de la localización a distintos idiomas.



los accidentes serán muy corrientes desde que se dé luz verde a la salida desde la parrilla.





Colocar bien el alerón frontal al principio puede suponer varios segundos al final de la carrera.



Una modalidad de juego a través de Xbox Live podría haberle dado muchos más puntos a un juego de por sí adictivo.

les cómo nos intentan superar de muy diversas formas. Pero quizá lo más impresionante del título sea la sensación de velocidad que podemos llegar a experimentar una vez que estamos dando vueltas al circuito. Según nos hacemos con los controles del coche, empezamos a experimentar su peso y a sentir como se mueve con cada pequeño cambio en la conducción o en el asfalto. Hay que decir que en esto de la conducción también afectarán detalles de precisión como la posición del alerón frontal, algo que nos tocará revisar a nosotros antes de cada carrera en función del tipo de pista con la que nos encontremos; la mezcla de combustible, que podremos ir variando en carrera; y la distribución del peso en el bólido, algo fundamental para ganar las centésimas justas para ser los primeros en cruzar al línea de meta. Detalles que hacen que las IndyCar Series sean algo más que carreras de coches, que sean un deporte de precisión total.

Pero en el juego no todo es espectacular ni maravilloso. Así como nos iremos adaptando poco a poco a los controles y la localización (traducción y doblaje) es suficientemente aceptable, los gráficos y el aspecto en general del juego es bastante mediocre. Eso y que falte una opción para jugar Live, porque este es de esos juegos que están pensados para competir de igual contra igual y sobre Xbox Live hubiese sido una revolución de velocidad. En definitiva un juego que nos sorprende y que por lo menos recomendamos alquilar durante una buena temporada.

El veredicto

JUGABILIDAD

Nos iremos haciendo a los controles y todas las opciones de precisión. La IA nos parecerá muy dura, pero es lo bueno de los juegos, ser cada vez más difíciles.

8,0

GRÁFICOS

Mantiene los pertinentes 60 frames por segundo, pero la austeridad (propia de estos circuitos en la realidad) unida a la pobreza en modelados y texturas lo hacen mediocre.

5,0

SONIDO

Unos efectos sonoros muy conseguidos que se unen a una localización bastante bien lograda. Especial mención al momento de choque entre la rueda y un muro.

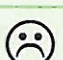
7,2

ADICCIÓN

Aunque nos cueste creerlo las 50 vueltas de las primeras carreras se nos pueden llegar a hacer insuficientes para desplegar nuestra estrategia de carrera. Puro vicio.

8,6


El enorme número de contrincantes por carrera, la precisión de los controles, la IA, gran combinación de elementos.


Los gráficos y el aspecto del juego en general. Que no cuente con una opción de Xbox Live. Una pena.


Que un deporte sin ninguna tradición en Europa cuente con un juego de este tipo en lugar de invertir más para mejorar la IA de los juegos de fútbol.

NOTA

XB MAGAZINE **7,0**



Dakar 2 es una buena opción... si no tienes otros juegos a los que jugar o tus amigos no están en la ciudad

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 65 euros
género: Conducción
jugadores: 1 a 4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Acclaim
distribuidor: Acclaim
más info: www.acclaim.es

DAKAR 2

por Alberto B.

Acclaim nos trae Dakar 2, juego que no aporta mucho más aparte de su licencia



Del asfalto de los primeros tramos en ciudad pasaremos a la arena del desierto.

Si hay un rally emblemático y extremo en el mundo del motor, ése es el París-Dakar, prueba que ha hecho de la dureza su señal, dureza reflejada en las durísimas condiciones que han de soportar los cientos de pilotos y sus máquinas que se enfrentan cada año por la victoria.

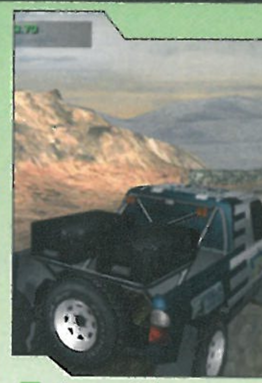
Por desgracia en el mundo de los videojuegos de conducción, Dakar 2 ni es emblemático, ni es extremo. Con sólo introducir el disco en la consola, el jugador ya sabe que se va a encontrar con un título irremediablemente insulso y que no aporta al género nada que no hayamos visto.

Y así es aunque suene duro. Dakar 2 no hace nada que no hayan hecho mejor otros juegos hace tiempo, y no hablamos de títulos emblemáticos de Xbox como RalliSport Challenge o multiplataforma representativos como Colin McRae, prácticamente toda la competencia le pasa por encima. Mientras que los controles son sensibles y no se controla mal, la física que incorpora el juego puede llegar a resultar demasiado "extraña" para la mayoría, con comportamientos nada realistas en los coches, incluso para un juego con vocación arcade. Y si

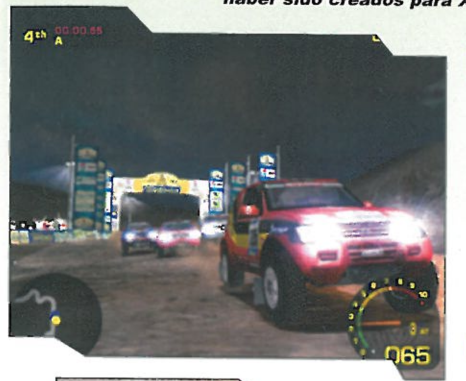


Los efectos de partículas no parecen haber sido creados para Xbox.

Tendremos la ocasión de participar en la carrera con una moto.



Los modelos son demasiado sólidos, sin movimiento de la carg



Las escenas de las carreras nocturnas añaden la vistosidad de los faros sobre el terreno.

Aunque no consiguen levantar la nota, los extras de la versión Xbox son interesantes, especialmente el soporte de volante.

La luz del desierto podría destacarse como algo cuidado, pero nunca espectacular.



bien la jugabilidad no es mala (a pesar del inepto copiloto) y se multiplica gracias al modo de cuatro jugadores, no podemos decir lo mismo del apartado técnico, que se hunde en la mediocridad "gracias" a unas texturas que no pertenecen a esta generación o un sonido pobre y machacón.

A un juego de conducción se le pueden permitir muchas cosas, pero con tantos títulos tan completos y vistosos en el mercado, los fallos de Dakar 2 son tan evidentes y sus carencias tan insalvables que dejan al juego malparado. No obstante, también tiene virtudes, como el acostumbrado doblaje al castellano de Acclaim, la ya mencionada posibilidad de jugar con tres personas más, cinco niveles extra no presentes en otras versiones y soporte con force feedback para el volante de Thrustmaster.

Éstas consiguen subir la nota lo suficiente, y convertir a Dakar 2 en los que es. Un juego que rueda, pero no corre.

El veredicto

JUGABILIDAD

Dakar 2 es un juego que puede resultar divertido si no buscas nada estelar. De lo contrario su física y escasas opciones podrán contigo.

6,5

GRÁFICOS

La mezcla oscila entre pasables y malos. Modelos muy normalitos, algunas texturas realmente pobres y una velocidad justa.

5,2

SONIDO

Monótono y repetitivo. Así puede definirse el apartado sonoro de Dakar 2. Al igual que en los gráficos, cuesta encontrar algo que destaque.

5,5

ADICCIÓN

Definitivamente es difícil que un juego como Dakar 2 pueda enganchar a alguien. No tiene ninguna virtud que te empuje a continuar.

4,1



Cantidad de licencias originales y daños en los vehículos. Se agradece el doblaje al castellano.



Dakar 2 es un juego que no destaca en nada, carente de cualidades que lo puedan redimir de su medianía.

! Acclaim se ha tomado la molestia de incorporar un buen número de mejoras en la versión Xbox.

NOTA



5,2



Bender, tal vez el más despreciable robot de la galaxia, será nuestro héroe

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 69,99 euros
género: Acción
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: si

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: SCI
distribuidor: Proein
más info: www.sci.co.uk/games

FUTURAMA

El futuro de la tierra no podía estar en peores manos

por Jetulio

La desarrolladora británica SCI ha concluido el desarrollo del videojuego basado en la exitosa serie de animación Futurama y el juego se lanza en nuestro país con un excelente doblaje al castellano, llevado a cabo por el mismo equipo de doblaje que se encarga de poner las voces en la serie emitida en nuestro país. El resultado es un divertido juego de acción, aventura y plataformas, cuyo principal atractivo es precisamente el parecido extremo con la serie de Matt Groening. Los fans de Bender, Fry, Leela y compañía van a divertirse un buen rato ante este título porque realmente parece un capítulo más de esta alocada serie de dibujos animados, un capítulo que podremos protagonizar con cuatro de sus principales personajes: Fry, Bender, Leela y el Dr. Zoidberg. La historia que nos narra este desternillante capítulo, escrito y supervisado por los actuales guionistas de la serie y seguido de cerca por el propio Matt Groening, comienza cuando el Profesor Farnsworth anuncia a todos que ha vendido el Planet Express a la malvada 'Mami' tras su insistencias en adquirir las acciones de la compañía de transporte interestelar. Desafortunadamente, la adquisición de esta pequeña empresa permite a Mami alcanzar el 51% de las posesiones terrenales por lo que se convierte en la dueña del planeta. A partir de entonces se decide a esclavizar a toda la humanidad para que acaten sus órdenes y extiende un peligroso ejército de robots por

Puzzles y enemigos que abatir serán nuestras preocupaciones mientras nos desternillamos.

Las fases con Bender son de las más divertidas, por el carisma del personaje.







Todo un beat'em up en ocasiones, pero siempre con mucho humor.

Cada personaje tiene unas habilidades especiales e insultos.



Podremos adoptar la primera persona para apuntar mejor.

El juego tiene todo el aspecto de un nuevo capítulo de la serie, muy divertido pero, tal vez, poco adictivo

todo el planeta para que se cumpla su voluntad. Pero, afortunadamente, Fry, Bender y compañía intentarán impedírselo con todos sus recursos.

Lo mejor del título, además de las voces y el divertido guión, es el aspecto gráfico, ya que guarda una fantástica similitud con el aspecto de la serie de televisión. A este título sí que le ha sentado bien la popular técnica del Cell Shading ya que, salvo excepciones como el acabado en la cara de Fry, todo ha adquirido el mismo aspecto visual que en la serie televisiva, pero en 3D. Además, todos y cada uno de los escenarios, los objetos, algunas secuencias y cientos de detalles están tomados de la serie y sorprenderán a sus fans.

El juego mezcla la acción en tercera persona con la aventura, la exploración, los puzzles y las plataformas. Primero con Fry y luego con el resto de personajes, tendremos que ir superando niveles ayudándonos con diferentes objetos y armas. Por ejemplo Fry, al comenzar la aventura, tendrá que atravesar las famosas alcantarillas de la ciudad y esquivar a cientos de horribles mutantes. Para ello cuenta con la ayuda de una pistola láser muy útil, con la que podrá ir deshaciéndose de monstruos y recogiendo fajos de billetes. Este dinero le servirá para comprar latas de Slurm, la bebida refrescante preferida de Fry, lo que le repondrá de energía. Durante cualquier momento del juego podemos pasar a un modo en primera persona si queremos precisión en nuestro disparo.

Lo mejor de todo es que, mientras estamos entretenidos en resolver los adictivos retos, estaremos escuchando constantemente los ácidos comentarios de los personajes, como si se tratase de uno de los divertidos episodios de la serie. Un divertido juego que, sin embargo, sólo vemos recomendable para los fans de la serie.

El veredicto

JUGABILIDAD — 6,0
Un muy sencillo manejo plataformero que no está exento de algunos pequeños fallos. A veces frustra su complicación.

GRÁFICOS — 6,6
La utilización de la técnica de Cell Shading ha sido un acierto y, en general, se consigue el aspecto de la serie, aunque hay algunas grandes excepciones.

SONIDO — 7,8
De lo mejor del juego, incluye toda la música original de la serie (y te permite elegir tu propia música) y las excelentes voces de la TV en castellano.

ADICCIÓN — 6,8
Si te gusta la serie no puedes parar de jugarlo, sólo por escuchar los comentarios de Bender. Un juego entretenido pero sin mucho tirón.

☺ El enorme parecido a un capítulo cualquiera de esta excelente serie de animación. Bender es el jefe y todos le adoramos.

☹ Tal vez no resulte demasiado adictivo ni atractivo para la mayoría de poseedores de una Xbox. Es repetitivo y sin muchos alardes técnicos.

! Nos ha sorprendido que las voces estuvieran dobladas al castellano por sus actores habituales. Eso sí que ha sido un regalo.

NOTA XB MAGAZINE **6,8**

El tirón del alter ego del científico Bruce Banner es incuestionable, aunque tal vez la licencia se podía haber pulido.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 69,95 euros
genero: Acción
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Radical Entertainment
distribuidor: Vivendi Universal Games
más info: hulk.vu-games.com/es

THE HULK

Descubre tu lado salvaje

por Jetulio



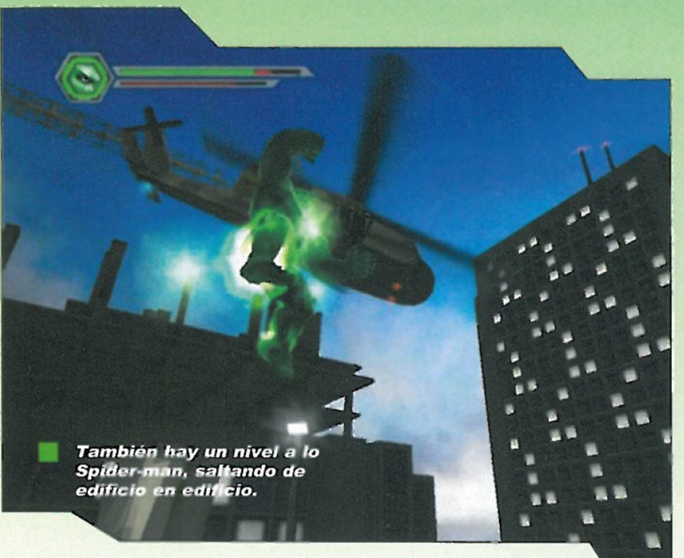


Esta es una postura que se repite a lo largo del juego.

Casi con tres semanas de adelanto al estreno cinematográfico, ha salido a la venta el videojuego The Hulk, que nos permite encarnar al famoso monstruo verde de Marvel no siguiendo demasiado el argumento de la película protagonizada por Eric Bana. Un Eric Bana que ha puesto también la voz al personaje del videojuego, en la versión inglesa claro, porque en nuestro país contamos con una versión doblada al castellano. El tirón de la licencia cinematográfica asegura un moderado éxito a esta aventura donde la acción la pone el monstruo verde a base de golpes y fuerza bruta y poco más.

The Hulk es un simple beat'em up donde la mayoría de los niveles consistirán en ir manejando al simpático monstruo, generalmente enfurecido, a través de diferentes escenarios, vapuleando enemigos (hasta 10 en pantalla al mismo tiempo sin que se resienta la acción) y destruyendo todo lo que nos rodea. Es esta fuerza bruta y las especiales cualidades de Hulk en medio de las batallas lo que hace atractivo este juego de acción en tercera persona especialmente indicado para los amantes del personaje o los fans de la película.

Tras una pequeña introducción animada, nos metemos en la peculiar historia de Bruce Banner y sus problemas con las radiaciones de rayos gamma, aunque no tendremos mucho tiempo para reflexionar ya que enseguida nos veremos envueltos en nuestra primera gran



También hay un nivel a lo Spider-man, saltando de edificio en edificio.

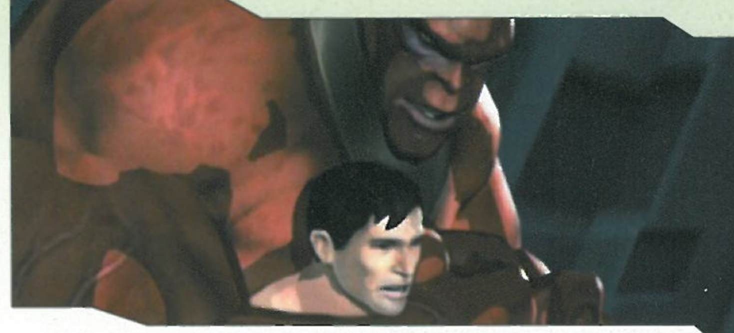




Huye del armamento pesado o dedícate a destruirlo.



Con Bruce Banner tendrás que buscar escondites y salidas secretas.



batalla, con General Ryker incluido y una parte importante de su ejército. Este primer nivel nos sirve de tutorial y nos enseña a manejar los controles básicos de nuestra bestia. Con una combinación muy sencilla de botones Hulk puede golpear, realizar combos, agarrar a sus enemigos y lanzarlos, disparar descargas de rayos gamma (algo inconcebible para sus fans), saltar con toda su fuerza sobre enemigos y objetos, devolver misiles a puñetazos y agarrar casi cualquier cosa para usarla como arma arrojadiza. Dominar todas estas habilidades de Hulk no nos llevará mucho tiempo, y nos serán muy útiles ante la avalancha de soldados que tendremos que quitar de en medio durante los niveles de juego. De hecho, serán tantos los enemigos que nos perseguirán constantemente, que casi siempre será mejor ignorar a la mayoría y continuar nuestro camino a base de fuerza bruta.

Un elemento muy atractivo es que podemos destruir casi cualquier elemento del escenario: pilares, paredes, cañerías, tanques de combustible, vehículos, etc. y podemos utilizar los escombros resultantes para golpear a nuestros enemigos. En medio de estas encarnizadas luchas irá creciendo el nivel de rabia de Hulk, que se puede apreciar en una barra de energía en la parte superior de la pantalla. Cuando el nivel de rabia toca techo (lo hace cuando recibimos muchos golpes o cuando nos empleamos con saña contra un grupo grande de enemigos) Hulk entra en un estado de enloquecimiento asesino. Aquí nuestros golpes serán más contundentes y efectivos durante unos instantes.

Además de lidiar con cientos de soldados armados hasta los dientes, guardianes mutados con rallos gamma y con unas extrañas criaturas modificadas genéticamente (una especie de perros mutantes) tendremos que enfrentarnos a duros jefes de final de fase irradiados también con rayos gamma (Madman, Ravage, Flux, Halflife o Leader). Estos combates son bastante atractivos e implican una dificultad mayor al juego. Desafortunadamente, los niveles de Hulk (la mayoría) tendrán que intercalarse con niveles en los que manejaremos a Bruce Banner. Unos niveles basados en el sigilo que son realmente aburridos y que no aportan nada al juego y que incluso llegan a ser irritantes (sobre todo en un pesado minijuego para hallar combinaciones secretas para abrir cerraduras que se repite hasta la náusea). Las fases con el monstruo verde son más atractivas, aunque llegan a ser repetitivas y sosas pasado un tiempo.

Además del modo histora, que proporcionará muy pocas horas de juego, podemos divertirnos con los golpes de Hulk en el Modo Reto, donde simplemente tendremos que sobrevivir en un escenario a las hordas enemigas que nos atacan, romper el mayor número de objetos, aguantar de pie el mayor tiempo posible, etc.

En cuanto al apartado gráfico del juego hay que decir que la utilización de la técnica de cell shading es acertada, sobre todo en las animaciones.

Esto no es un abrazo maternal, sino una amenaza de muerte de un mutado por los rayos gamma.

El veredicto

JUGABILIDAD

Muy sencillo y con bastantes posibilidades en el combate en las misiones con Hulk. Con Bruce Banner resulta absurdo.

6,7

GRÁFICOS

Las animaciones tienen un buen aspecto pero los gráficos se resienten durante el juego real. Mediocre.

6,1

SONIDO

Uno de los mejores aspectos del título, con una banda sonora aceptable y un gran doblaje al castellano.

7,8

ADICCIÓN

La facilidad del juego en general y lo atractivo de vapulear enemigo en la piel verde de Hulk puede enganchar a muchos. Se hace repetitivo.

6,5



Que hayan pensado en nosotros haciendo la mejor versión aprovechando la capacidad online de Xbox.



La duración del modo campaña. Demasiado sencillo para el perfil de jugador de Xbox. ¿No salía este juego también en GameCube?



La cantidad de enemigos que se pueden llegar a juntar en la pantalla en las fases un poco avanzadas.

NOTA



6,7



Bruce Campbell vuelve a ser Ash, contra las fuerzas del mal.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 52,95 euros
género: Acción
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: VIS Entertainment
distribuidor: THQ/Proein
más info: www.evildeadgame.com

EVIL DEAD
A fistul of Boomstick

por Oscar Díaz

Pronunciad bien las palabras mágicas o tendreis dificultades...

Algunos que vivimos los ´80 fuimos testigos del thriller. Y también pudimos aprovechar eso de ir al cine, para algo más que ver las mejores pelis de terror.

Su nombre es Ash, y usted no lo es. A modo de coña, estamos ante uno de esos héroes de minorías que mezclaron tan bien el humor con la acción. No es Indy, pero sus seguidores son mucho más fieles y jamás les vereis criticar alguna de las películas de la Trilogía, la otra, claro. El argumento se acerca más al de una de esas series tipo Buffy en el que las ideas originales han tenido siempre algún que otro mal momento. Pero lo que está claro, es que te encontrarás con zombies, gente rara y todo lo que el Necronomicon Ex Mortis es capaz de traer a este mundo. Los gráficos no dan la talla que digamos, ni siquiera en las escenas cinemáticas, pero al menos, cuenta con la voz del único e inimitable Bruce Campbell. En inglés, claro. Es decir, se trata de un juego más para fans de la serie Evil Dead que para el resto de los mortales. Los subtítulos tampoco están traducidos, por cierto. Sin niveles de dificultad u opciones multijugador, la rejugabilidad es muy limitada. El único aliciente extra está en desbloquear curiosidades varias y niveles.

Clatu Verata Nictu... ¿o era klatu Verrata...?

Rodeado de zombies, lo mejor es agitar la sierra en todas direcciones.

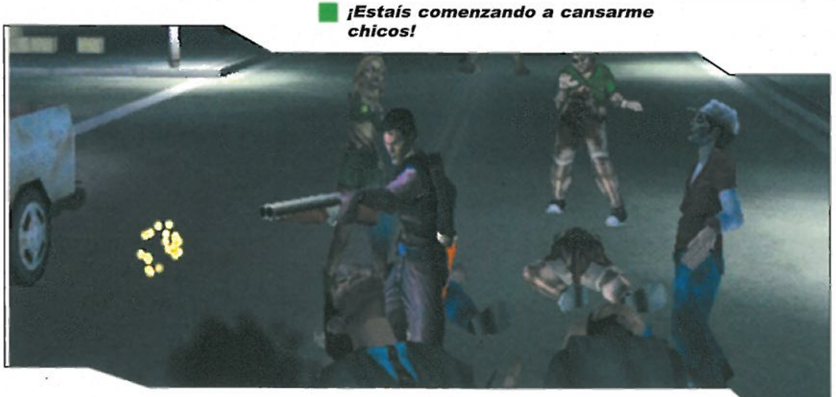


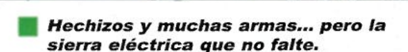




¿Es de alguien este brazo putrefacto del suelo?

¡Estaís comenzando a cansarme chicos!





Hechizos y muchas armas... pero la sierra eléctrica que no falte.

El humor no puede faltar en una peli de terror que se precie.

El caso es que este Evil Dead es todo un regalo para los fans de la exitosa saga de Sam Raimi, ya que podrán disfrutar de todas y cada una de las cualidades del genial Ash, desde su ácido humor negro (todos los chascarrillos de Bruce Campbell sonarán a Bruce Campbell, con la voz del actor y la ironía del personaje), hasta el especial manejo de las armas de fuego y la omnipresente sierra eléctrica colocada en su muñón derecho.

Siguiendo el argumento abierto de la trilogía cinematográfica, este Evil Dead: a Fistful of Boomstick nos presenta nuevos escenarios y situaciones en la ciudad de Dearborn, una ciudad repleta de zombies horribles que se verán extrañamente atraídos por nosotros o por cualquier persona con sangre limpia en sus venas. Comenzaremos sin más, y es que Evil Dead no necesita más argumentos, en medio de las calles aterradas de esta maldita población, con decenas de zombies acosándonos. Al principio sólo tendremos un palo o una pala para atizarlos y desmembrarles de alguna forma para que no estorben, pero después conseguiremos armas de fuego y nuestra amada sierra eléctrica. Esta, como hemos dicho, será un apéndice más de nosotros mismos, insertada en el muñón de nuestra amputada mano derecha. La activaremos con el gatillo derecho de nuestro mando, mientras que con el izquierdo dispararemos el arma de fuego que tengamos con nosotros. Además de las armas, como es lógico, Ash contará con los hechizos malditos del Necronomicon, el libro de los muertos, un libro que tendremos que encontrar y cargar de las almas de zombies suficientes para que los hechizos surtan efecto.

El apartado técnico no es gran cosa pero la adicción del título si que alcanza una cota muy aceptable. Además, los fans de la saga tienen otra excusa importante para salir corriendo a su tienda habitual, y es que el juego se pone a la venta con la edición en DVD de la película Evil Dead 2, deregalo. Toda una oportunidad para continuar con el resurgir de esta saga cuya mítica primera película ha vuelto a los cines, esta vez revisada y remasterizada para aterrorizar a nuevas generaciones de adictos a la sangre.

El veredicto

JUGABILIDAD
El motor de State of emergency y toda la simplicidad que éste proporciona. La manejabilidad se domina muy rápido.
7,0

GRÁFICOS
Ni siquiera tener a Bruce Campbell como modelo les ha servido para capturar su esencia. Esas cámaras...
6,0

SONIDO
Nada que destaque, a no ser que se te de bien el inglés y los comentarios te alegren el día. Es la voz de Sir Bruce Campbell.
7,0

ADICCIÓN
Los más freaks se lo acabarán varias veces, pero, ¿y el resto? Puede que te aburras en la segunda intentona.
6,0



Lo mejor: Que por ese precio, incluya también Posesión Infernal en formato DVD. El making of narrado por Bruce.



Lo peor: Que aun no hayan sacado un juego a la altura de la trilogía... y que no exista Evil Dead 4.

! El sentido del humor de Bruce ayuda mucho, prestadle atención si entendeis inglés. "We've replaced this Deadite's brain with a Chainsaw! But be quiet, and let's see if he notices!"

NOTA XB MAGAZINE **6,5**

Estamos ante una entrega que puede entretener aunque no seas fanático de Star Wars.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 69,95 euros	system link: no	desarrolladores: Pandemic Studios
genero: Acción	xbox live: si	distribuidor: Electronics Arts
jugadores: 1-8	banda sonora propia: no	más info: www.lucasarts.com/products/starwarsthecloneswars/

Star Wars: Las guerras clon

por Jorge Núñez

Otro título más de Star Wars llega a nuestra consola, y esta vez con el aliciente del Live!



Los escenarios nos dan una gran sensación de amplitud y libertad.

Esta nueva entrega de la serie Star Wars nos introduce en la historia justo a partir del momento en el que acaba la segunda parte de la famosa superproducción de Lucas. Tu misión será la de ponerte en la piel de Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi o Mace Windu para impedir a los Separatistas que pongan en funcionamiento un arma con un poder incalculable de destrucción masiva. El juego se desarrolla a través de 16 misiones distribuidas en 6 mundos diferentes. En las misiones tendremos tanto ratos subidos en diferentes tipos de naves (la mayoría del tiempo), como ratos a pie. Aunque mientras se juega es divertido, es bastante corto. Como consuelo hay secretos para desbloquear, y para conseguirlos todos habrá que hacer los objetivos extra de cada misión. Si hablamos del apartado gráfico, hay que decir que el juego nos da siempre una sensación de amplitud y libertad que se agradece. También debemos mencionar que hay muchos momentos en los que se juntan una gran cantidad de enemigos en la pantalla sin que haya ralentizaciones salvo en casos puntuales en un par de misiones. De todas formas aunque sea bueno, no es sobresaliente, ya que la potencia de nuestra consola todavía daría mucho más de sí.



Hay que tener mucho cuidado con esos rayos, pueden hacer mucho daño.

El modo multijugador promete darnos divertidas horas de juego.



Así es como acaban todos los que se atrevan a atacarnos.



En algunas fases deberemos acabar con grandes naves como ésta.



Un juego bastante cuidado en muchos aspectos gráficos, pero no llega a sorprendernos.

Multijugador

A parte del modo campaña nos encontramos con un multijugador muy divertido para 4 jugadores con modos de juego como el Duelo, en el que elegiremos nuestra nave y no tendremos más que acabar con nuestros "amigos" para ir consiguiendo puntos. También está el modo Zona de control, donde conseguimos puntos permaneciendo en una zona o matando enemigos, Conquista, que te vas haciendo con el control de unas torretas para defender tu base y el primero que acabe con la torreta del contrario gana, y, por último el modo Academia, en el que tienes que acabar con hordas de enemigos hasta que se te acabe la vida. Lógicamente gana quien más enemigos mate.

Xbox Live!

Jugar online a este título, es algo que sólo los usuarios de Xbox tendremos el privilegio de probar. Con una capacidad máxima de 8 jugadores simultáneos podremos disfrutar de todo lo comentado para el multijugador normal, pero con un modo conquista mejorado con la inclusión de nuevas armas. Como ya es típico, tendremos a nuestra disposición la clasificación mundial para ver si somos tan buenos como creemos.

Podremos llevar vehículos variados, como estos típicos caminantes.

El veredicto

JUGABILIDAD

No tardaremos mucho en hacernos con el control. Los vehículos se llevan muy bien, pero cuando vayamos a pie tendremos un control un poco tosco y limitado.

7,8

GRÁFICOS

Aunque en general son bastante buenos y fluidos, no llegan a sobresalir en ningún momento. Además nos encontraremos con alguna que otra ralentización.

7,9

SONIDO

Típicos sonidos de Star Wars con la banda sonora que todos conocemos. Mucho mejor como siempre si lo ponemos con un equipo de Dolby Digital.

8,2

ADICCIÓN

Divertido mientras dura, aunque un poco corto. Un gran modo multijugador, pero sobretodo la inclusión del Live!, alarga la vida del juego considerablemente.

8,4


Que hayan pensado en nosotros haciendo la mejor versión aprovechando la capacidad online de Xbox.


La duración del modo campaña. Demasiado sencillo para el perfil de jugador de Xbox. ¿No salía este juego también en GameCube?


La cantidad de enemigos que se pueden llegar a juntar en la pantalla en las fases un poco avanzadas.

NOTA

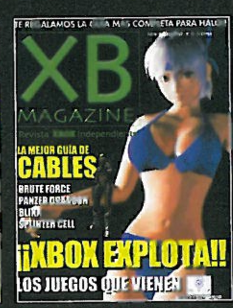

8,0

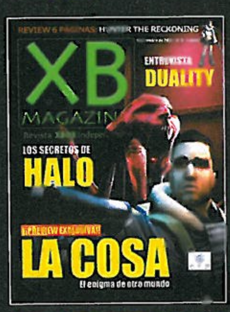
SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%





























11 números por 45 euros

Nombre ______________________ Apellidos ______________________ CIF ______________

Dirección ____ C.P. ______________

Localidad ______________ Provincia ______________ Teléfono ______________ e-mail ______________

Forma de Pago:

◯ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

◯ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ______________ C.P. ______________ Provincia ______________ Localidad ______________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

Nº ☐☐☐☐ Clave del banco ☐☐☐☐ Agencia ☐☐ DC ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ______________________________

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

______________________, a ______________ de ______________ de 200 ☐
(Población) (Fecha) (Mes) (Firma del titular)

GANADORES 10 DOA XTREME BEACHVOLLEYBALL

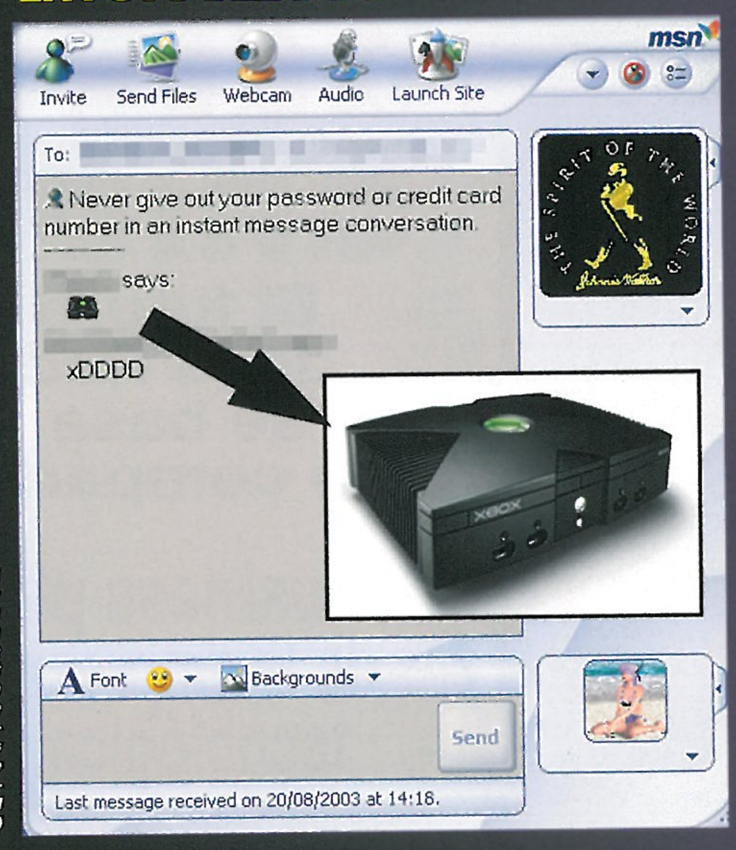


Un error en la revista del mes pasado nos hizo adelantar los ganadores de los premios World Racing. Este mes hacemos públicos los ganadores de los 10 DOAX.

Alfredo Pérez (Madrid)
Santiago Coma (Castellón)
Fernando Casas (email)
Carlos Vázquez (Gijón)
Alejandro Morales (Tenerife)
Sandra Núñez (Barcelona)
Pedro González (email)
Luis Padrón (Sevilla)
Fernando Castro (Madrid)
Iker González (Barcelona)



LA FOTO DEL MES



A mediados del mes de julio estará disponible la actualización a la versión 6 de Microsoft Messenger, una versión que trae muchas novedades, entre ellas este icono de Xbox que podremos sacar con el código: (xx)



.:: Fallos en el número 14 ::.



Dyoser

La revista, realmente, me gusta mucho. Pero habría que comentar la cantidad ingente de errores que tiene.

Por ejemplo, en la ultima página, donde habla de que Microsoft no va a sacar una portátil, pone "..... Sega y Ubi sofá......" En la última revista he contado más de 20 fallos de este tipo. Creo que deberían cuidar este detalle, ya que parece como si la sacaran sin revisar, a toda prisa (aunque no sea así). Espero que mejore en este sentido, ya que, aparte de esto, no tengo queja ninguna para la revista. Al contrario, me gusta mucho su planteamiento serio.



Xcast

Bueno , pos la mitika frase de "el nuevo sistema de iluminacion dinamica permitira entornos destruibles" k tendra k ver el tocino kon la velocidad (luego tiene su explikacion , pero de principio te kedas pillao.

Una pagina antes pone:"y no quiso ser parranda protagonista" se ve k estaban de fiesta....

Pero lo realmente extraño es kuando ves la nota del ENTER THE MATRIX ; LA MAS ALTA DE TODO EL MUNDO A ESE JUEGO....me parece k el redactor taba demasiado motivao



Xboxfever

Maldito sea el autocrrector... eso lo primero! estoy hasta alas narices de releerme los textos y quitar fallitos, pero siempre se cuelan, la verdad es que las horas intempestivas a las que hicimos la edición de los artículos este mes, no me hacen extrañar los fallitos... que a mi me parecen grandes cagadas...



GameZer0

Hace un par de días me compré mi primera XBM. La verdad es que he de dar la enhorabuena a los redactores (de los cuales conozco a KilloNemesis), la revista me ha gustado mucho por la gran cantidad de imágenes, su buena resolución, colores de la revista (lo mejor es el blanco y los colores lisos, con algunos colores de Hobbyconsolas a veces me mareo XD), además que todo es claro y entretenido de leer. Me ha gustado mucho más que la hobby, play2mania... (aunque la ROX nunca la he visto). Pero tb he encontrado multitud de fallos chorra, como letras que faltan, palabras juntas... la verdad es que he visto demasiadas, pero bueno, os perdonaré por lo del E3 . Aparte de eso el precio me parece bastante caro, casi tiene precio de revista con demos, la verdad es que es lo único que me disgusta mucho de la revista. En fin, que enhorabuena a los redactores



Angeliito

Si alfinal los fallos son divertidos, te acostumbras a mirar más aténtamente la revista para ver cuantos pillas jejeje. La verdad es que la revista en lo importante, que es el contenido, es muy buena, y cada día va mejorando.



Jetulio

Bueno... doy fe de lo de las prisas por el E3. La verdad es que hay muchas erratas debido a eso, ya que la revista se cerró tan sólo un par de días después de aterrizar en Madrid nuestros dos afortunados redactores. Yo creo que se debería valorar eso, ya que hemos sido la única revista de videojuegos de este país que ha parado la edición de este número para que diera tiempo a meter toda la información sobre el E3.

Todas las demás revistas van a tardar un mes más en sacar a la calle todo sobre la feria.

Aunque los fallos no deberían aparecer nunca, yo prefiero que la XBM salga con 20 erratas pero que me cuente lo del E3 antes que nadie. ¿vosotros qué pensáis?



Xcast

Kreo k la respuesta es obvia , la revista antes y los fallos son lo de menos...

XB MAGAZINE y XBOXMANIAC son entes separados y ninguna de las acciones, interpretaciones u opiniones de uno de los medios o sus lectores debería afectar al otro. La relación de XB MAGAZINE y XBOXMANIAC es de mutuo apoyo y colaboración.



ESTO NO ES XBOX LIVE!



Es una de las primeras veces en que nos encontramos en la obligación de dar un buen tirón de orejas a Microsoft por la labor que está haciendo en España con Xbox. En otras ocasiones hemos tenido que criticar los precios de los juegos, el de la propia consola, la falta de publicidad,... muchas cosas. Pero en esta ocasión nos enfrentamos a una gran enemiga: la falta de ganas por sacar el proyecto adelante. Pruebas de ello nos las encontramos el pasado sábado 14 de junio en el Centromail de la calle Preciados de Madrid. Se celebraba el primer campeonato de Moto GP 2 simultáneamente en Montmeló, Barcelona y Madrid. La gente podía participar desde dos tiendas en dichas ciudades y el circuito del Gran Premio de Cataluña, pero todo fue un despropósito por parte de la gente de Microsoft fundamentalmente.

El primero de los grandes errores criticable es el escaso tiempo que dejaron a la gente para enterarse de dicho campeonato a través de Live, tan sólo se anunció con una nota de prensa dos días antes en la que no quedaba demasiado claro el procedimiento para apuntarse. A continuación se rectificó aclarando que la forma de poder asistir al evento era enviando un SMS al 5005 con el nombre, la ciudad y la palabra Xbox... ¿cobrando a la gente por participar? Mal vamos. Más aún cuando llegando a la tienda pudimos comprobar que cualquiera que pasase por allí podía participar sin nigún tipo de mensaje y es que en Madrid se habían recibido apenas tres SMSs... ¿creen que es una cifra significativa de la gente con Xbox Live en Madrid? Nosotros no. La participación final fue maquillada por otros 5 participantes, en total 8, en una ciudad de 4 millones de habitantes.

El segundo gran error fue organizarlo presencialmente. Precisamente Xbox Live lo que permite es estar en contacto con cualquier persona que también tenga Xbox Live sin que tengamos que desplazarnos. Fatal Microsoft. Mal ejemplo de lo que permite Xbox Live. El mensaje que debería haber salido del campeonato es que cualquiera puede participar desde casa, y de hecho mucha gente se "coló" en las partidas que disputamos porque la partida estaba abierta. Y por fin, la tercera gran "cagada" de Microsoft fue el hecho de no comprobar la instalación antes del propio campeonato ya que los fallos llevaron a la suspensión del mismo en las condiciones que se había planteado y su reestructuración para poder competir de uno en uno. Una línea de ADSL que no soportaba tres consolas hizo que cada uno de nosotros tuviese que esperar hora y media para ver como empezaba el concurso. Mal ejemplo. Esto no es lo que se merecen los Xbox Livers... ¡Necesitamos campeonatos bien organizados! ¡Necesitamos gente volcada en ello! ¡La comunidad de Xbox en España lo reclama! Y nosotros no somos más que su altavoz.

Este verano, ¡prepárate para emprender el viaje más importante de tu vida...



...y llegar hasta la profesión con la que siempre has soñado!

Sólo tú sabes hasta dónde quieres llegar. Porque las metas las marcas tú: aprender inglés, dominar el PC, conseguir un Título Oficial, aprender una nueva profesión...

Porque sólo necesitas una hora al día, y de la manera más cómoda y fácil, puedes aprender con CCC lo que siempre has soñado.

Muchos de nuestros alumnos lo hacen en esta época del año ¿Por qué no lo haces tú también?

Tan sólo es cuestión de que te lo propongas y... emprenderás el viaje más importante de tu vida.

Infórmate
902 20 21 22
www.centroccc.com

CCC
64 años de garantías

Planes de Formación con la Garantía de CCC

Decoración y Manualidades
Diploma Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades en madera
- Escaparatismo

Belleza y moda
- Peluquería
- Esteticista
- Terapeuta de Belleza
- Modista
- Diseño de moda

Deporte
- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Gimnasio
- Monitor/a de Fitness
- Prep. Físico y Deportivo
- Entrenador Personal

Electricidad, Fontanería y Construcción
- Carné Oficial de Instalador Electricista
- Fontanería
- Técnico en Construcción de Obras
- Mantenimiento de Edificios
- Albañilería

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica
- Técn. en Radiocomunicación
- Reparador de Televisores

Mecánica y Mantenimiento Industrial
- Técn. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo
- Dibujante de Cómics

Cultura
- Título Oficial Graduado ESO
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio
- Escritor
- Bibliotecario y Documentalista

Inmobiliaria
Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)
- Gestor Inmobiliario
- Master en Gestión Inmobiliaria
- Dirección de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Música
- Guitarra
- Teclado
- Solfeo
- Acordeón

Hostelería
- Cocina Profesional
- Hostelería
- Camarero - Barman
- Técnico en Gestión de Empresa de Hostelería y Servicios Turísticos

Relaciones Públicas
- Azafatas de Congresos
- Azafata Intérprete
- Relaciones Públicas y Protocolo

Oposiciones
Infórmate próximas convocatorias
- Personal de Correos
- Aux. de Justicia
- Agentes de Justicia
- Oficiales de Justicia
- Aux. de la Comunidad de Madrid
- Aux. de Generalitat de Catalunya
- Aux. de la Generalitat de Valencia
- Aux. de la Admón. del Estado
- Auxiliares de Universidades
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Téc. Aux. de Bibliotecas

Profesiones Sanitarias
- Técn. en Cuidados Auxiliares de Enfermería
- Secretariado Médico
- Auxiliar de Geriatría
- Aux. de Rehabilitación
- Aux. de Odontología
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio
- Aux. de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Puericultura
- Técnico en Animación Geriátrica
- Dirección de Centros de 3ª Edad
- Dietética y Nutrición
- Gestor de Servicios de Enfermería

Medicinas Complementarias
Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Técnico en Herbodietética y Plantas Medicinales
- Naturópata
- Quiromasajista
- Masaje Shiatsu

Veterinaria
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Adiestramiento Canino
- Peluquería Canina
- Ayudante Técnico Veterinario
- Aux. Veter. de Animales de Granja
- Aux. Clínico Ecuestre
- Psicología Canina y Felina
- Master en Animales de compañía

Informática, Diseño e Internet
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Técn. en Ilustración y Diseño Gráfico
- Técnico Diseño Web
- Técn. en Internet y Comercio Electrónico
- Experto en Creatividad y Diseño (Internet)

Riesgos Laborales, Calidad y Medio Ambiente
- Título Oficial Técn. Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Título Oficial Técn. Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
  Especialidades:
  -Seguridad en el Trabajo
  -Higiene del Trabajo
  -Ergonomía y Psicosociología
- Técnico en Calidad
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Formación Empresarial
Con acceso al Diploma "CESDE" Centro de Estudios Superiores de la Empresa
- Administración de Empresas
- Contabilidad
- Secretariado
- Marketing y Gestión Comercial
- Asesor Fiscal
- Asesor Laboral
- Técnico en Logística Integral
- Técnico en Recursos Humanos
- Técnicas de Venta
- Gestión de Supermercados
- Dirección Financiera
- Gestión Financiera de la PYMES

Consultar Planes Personalizados para Empresas

Preparación para el Título Oficial · Videos · Equipos de Prácticas · Incluye CD Rom · Prácticas Optativas

¡Y más de 30 cursos por internet! **www.campusccc.net**

verano 2003

Matricúlate antes del 15 de agosto y consigue como regalo de bienvenida este estupendo reloj digital deportivo con cronómetro*



Sí, deseo recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso/s de: ____________

Nombre ____________

Apellidos ____________

Domicilio ____________

Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______

Población ____________

Provincia ____________

Cód. Postal ______ Teléfono ______

e-mail ____________

Fecha de nacimiento ______ /______ / ______

D. N. I. (opcional) ____________

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Te informamos que los datos personales que nos facilitas se incorporarán a un fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC). La finalidad del tratamiento será informarte, por cualquier medio de comunicación, de los servicios de formación de CCC, nuevos productos, programas y cursos, ofertas y ayudas que pudieran ser de tu interés y realizar acciones de publicidad y prospección comercial. También, y si no nos indicas lo contrario, los datos personales facilitados podrán ser comunicados a otras entidades que colaboran con CCC, para informarte de servicios relacionados con nuevos programas y ayudas, así como para que terceras empresas puedan informarte y realizar acciones publicitarias y de prospección comercial, por cualquier medio de comunicación, de productos y servicios, ajenos a la formación, relacionados con productos de gran consumo y financieros que CCC considere que puedan ser de tu interés. Tienes derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrás ejercitar mediante carta dirigida a CCC, calle Orense 20-1º (28020) de Madrid. (Ley Orgánica 15/1999)

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a: CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

o llama al 902 20 21 22 indicando la siguiente referencia: PCF

* Hasta fin de existencias

directa&mente